SQUARE ENIX
SE-MOOK

NINTENDO DS

ドラゴンクエストV
天空の花嫁
公式ガイドブック



DRAGON QUEST V OFFICIAL GUIDE BOOK

本コンテンツは2008年9月6日に
紙で発行した書籍を電子化し、収録したものです。
本コンテンツに掲載されている各種情報、表示価格などは、
紙で発行した当時のものであり、
その後の情報と異なっている場合がございます。
何卒ご了承ください。

DRAGON QUEST V

ドラゴンクエストV
天空の花嫁

ドラゴンクエストV　天空の花嫁
公式ガイドブック

DRAGON QUEST V OFFICIAL GUIDE BOOK

Prologue
プロローグ

かつて、世界が暗闇に覆われようとした時代があった。

はるか昔に、平和をつかさどる竜によって地の底深く封印された闇の帝王——この邪悪なる存在が復活しようとした忌まわしい時代。強まる邪気に魔物たちは活発にうごめき、この世界に暮らす人々を恐怖におとしいれた。

闇の帝王を討ち滅ぼす、たったひとつの希望も失われた。知恵ある魔族は帝王の復活を前に、勇者の血を引く者を執念深く捜し出し、その命を絶って脅威の芽を摘んでしまったのだ。暗黒の気配は日ごとに強まり、人間たちの絶望が大地に差した影をいっそう濃く彩った。人の世界は、終わってしまうかに見えた。

だが、救世主は現れた。生きのびていた勇者とその仲間たちが邪悪の権化を倒し、平和は取りもどされたのだ。闇は払われ、魔の勢力の野望はついえた。

それから、数百年の歳月が流れた。

永遠につづくと思われた平和は、ふたたびむしばまれつつあった。凶暴な魔物たちが勢いを盛り返し、世界各地で不穏な事件が起きる。世の中は乱れ、悪の意志は人の心にも伝染した。犯罪が横行し、金を手に入れるためだけに子供をさらって売り飛ばすならず者も現れた。どこからともなく、魔族をたばねる大魔王のウワサも聞こえはじめ、おびえる人々の心に暗い影を落とす。

そして、この時代に勇者はいない。平和の訪れとともに姿を消した勇者の行方は誰も知らない。その血筋がいまにつづいているのかどうかさえも……。

この薄暗がりの時代に、魔物がはびこる危険な土地を踏み越え、世界をめぐって歩く親子の姿があった。まだ幼い息子を守って旅をするのは、屈強の肉体を誇る堂々たる戦士。その目には鋭い光を宿し、何かを探し求めるように、長い旅路を一歩一歩進んでいく。

やがて、少年は気づくだろう。その旅は宿命であったことを。

世界の運命が、みずからがたどる未来に託されていたことを——。



CONTENTS

もくじ

プロローグ 2

CHAPTER 1 キャラクターファイル 7

主人公 8
ベビーパンサー／キラーパンサー 10
ビアンカ 12
フローラ 14
デボラ 16
男の子 18
女の子 20
パパス 22
ベラ 23
ヘンリー 24
サンチョ 26
ピピン 28

CHAPTER 2 冒険の基礎知識 31

①冒険の書の使いかた 32
②冒険の流れ 34
③操作方法と画面の見かた 36
④町や城の歩きかた 38
⑤移動中のコマンド 44
⑥パーティの編成 48
⑦道具の使いかた 50
⑧フィールドの歩きかた 52
⑨ダンジョンの歩きかた 54
⑩魔物との戦いかた 58
⑪呪文と特技の使いかた 63
呪文・特技データリスト 65
⑫能力値の意味 78
⑬状態変化の性質 80
⑭モンスターを仲間にするには 82
⑮冒険のコツ 84

CHAPTER 3 受け継がれる旅路 89
【※詳細もくじはP.6に掲載】
CHAPTER 3のページの見かた …… 90
少年時代 …… 94
青年時代前半 …… 128
青年時代後半 …… 218

CHAPTER 4 寄り道ガイド 301
①名産博物館 …… 302
②カジノ …… 308
カジノのゲーム❶ スロット …… 310
カジノのゲーム❷ スライムレース …… 312
カジノのゲーム❸ モンスター格闘場 …… 313
カジノのゲーム❹ ポーカー …… 316
③すごろく場 …… 318
オラクルベリーのすごろく場 …… 321
カジノ船のすごろく場 …… 322
すごろくの穴 …… 323
暗黒のすごろく場 …… 325
謎のすごろく場 …… 328
④スライムタッチ …… 333
⑤ちいさなメダル …… 334
⑥福引き …… 335

CHAPTER 5 仲間モンスター大全 337
仲間モンスターデータリスト …… 338
SPECIAL TOPICS★
仲間モンスターが装備できるもの早見表 …… 410

CHAPTER 6 アイテム大事典 417
アイテムデータリスト …… 418
SPECIAL TOPICS★
ビアンカ＆フローラ＆デボラ 装備品のちがい …… 477

CHAPTER 7 モンスター大百科 479
モンスターデータリスト …… 480
SPECIAL TOPICS★
モンスターずかん完成指南 …… 542

CHAPTER EX さらなる旅 545
冒険はまだまだ終わらない！ …… 546
謎の洞窟 …… 548

ひみつの宝箱①〜⑦ ……
30、88、300、336、416、478、544

さくいん …… 556

折りこみポスター
【表】冒険の世界地図：ワールドマップ
【裏】冒険の世界地図：妖精の世界＋暗黒世界／冒険フローチャート

※本書内の画面写真は、基本的にニンテンドーDSの下画面のものを掲載しています。上画面の写真の場合は 上画面 というマークをつけてあります

CHAPTER 3 詳細もくじ

少年時代 94

ストレンジャー号 …… 96
ビスタの港 …… 97
サンタローズの村 …… 98
サンタローズの洞窟 …… 100
●レヌール城周辺～ラインハット周辺 モンスター分布図 …… 102
アルカパの町 …… 104
レヌール城 …… 106
●妖精の世界 モンスター分布図 …… 113
妖精の村 …… 114
ドワーフの洞窟 …… 116
氷の館 …… 119
ラインハットの関所 …… 121
ラインハット城 …… 122
古代の遺跡 …… 124
★冒険をもっと楽しもう！ …… 127

青年時代前半 128

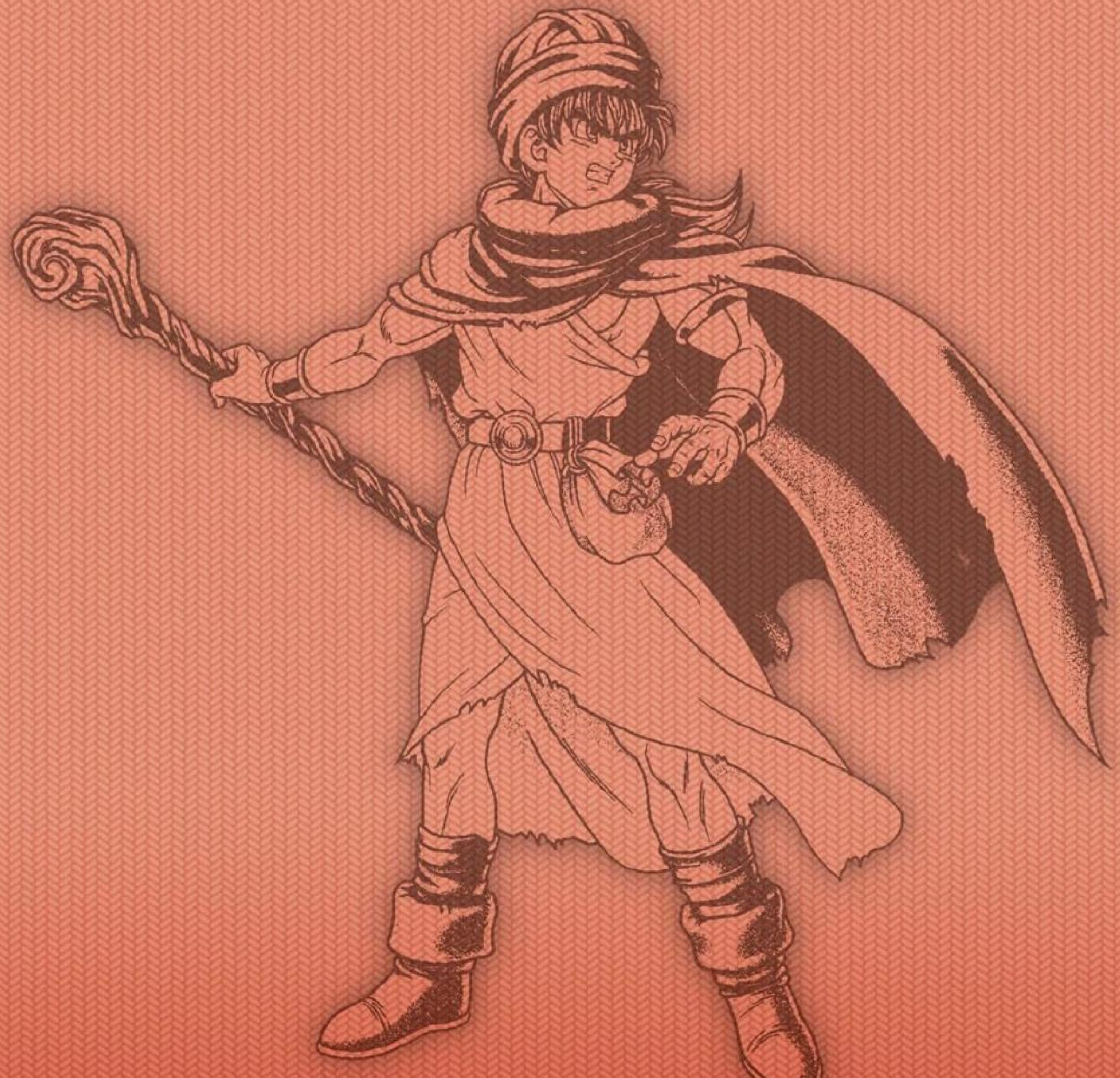
●レヌール城周辺～神の塔周辺 モンスター分布図 …… 130
海辺の修道院 …… 132
森深きほこら …… 133
オラクルベリー …… 134
ラインハットの関所 …… 136
サンタローズの村 …… 136
サンタローズの洞窟 …… 137
アルカパの町 …… 142
ラインハット城 …… 144
ラインハットの洞窟 …… 146
神の塔 …… 148
●ポートセルミ周辺～ルラフェン周辺 モンスター分布図 …… 152
港町ポートセルミ …… 154
カボチ村 …… 156
魔物のすみか …… 158
ルラフェン …… 160
ラインハット城 …… 162
うわさのほこら …… 162
ルラフェン南の洞窟 …… 163
●うわさのほこら周辺～山奥の村近海 モンスター分布図 …… 164
サラボナの町 …… 166
死の火山 …… 168
山奥の村 …… 172
滝の洞窟 …… 174
封印のほこら …… 179
●海全域～メダル王の城周辺 モンスター分布図 …… 182
カジノ船 …… 184
砂漠のほこら …… 184
名産博物館 …… 185
テルパドール …… 186
メダル王の城 …… 188
●グランバニア周辺 モンスター分布図 …… 189
ネッドの宿屋 …… 190
チゾットの山道 …… 191
チゾットの村 …… 194
グランバニア山の洞窟 …… 196
グランバニア城 …… 204
試練の洞窟 …… 206
北の教会 …… 209
デモンズタワー …… 210
★冒険をもっと楽しもう！ …… 151、180、217

青年時代後半 218

●グランバニア周辺～テルパドール周辺 モンスター分布図 …… 220
●ルラフェン周辺～ポートセルミ周辺 モンスター分布図 …… 222
グランバニア城 …… 224
ルラフェン …… 225
テルパドール …… 225
●海全域～天空への塔周辺 モンスター分布図 …… 226
●エルヘブン周辺 モンスター分布図 …… 228
海の神殿 …… 229
エルヘブン …… 230
天空への塔 …… 235
地下遺跡の洞窟 …… 241
天空城 …… 246
●サラボナ周辺 モンスター分布図 …… 248
迷いの森 …… 250
妖精の村 …… 255
妖精の城 …… 256
サラボナの町 …… 257
見はらしの塔 …… 257
●サンタローズ周辺～レヌール城周辺 モンスター分布図 …… 260
●ラインハット周辺～神の塔周辺 モンスター分布図 …… 262
封印の洞窟 …… 264
●ボブルの塔周辺 モンスター分布図 …… 267
ボブルの塔 …… 268
大神殿 …… 276
海の神殿 …… 282
●暗黒世界 モンスター分布図 …… 284
暗黒世界のほこら …… 285
ジャハンナ …… 286
エビルマウンテン …… 288
★冒険をもっと楽しもう！ …… 232、258、283、298

CHAPTER 1

―― キャラクターファイル ――



主人公

魔物をも従える清き瞳の持ち主



慈愛に満ちた心と、悪には決して屈しない意志を併せ持つ若者。物心がついたころにはすでに、父親の戦士パパスと一緒に諸国をめぐる旅をしていた。その優しく澄んだ瞳は魔物さえも改心させる不思議な力を宿しており、行く手をはばむモンスターたちを仲間に加えて、数奇な運命に導かれた冒険の道を切り開いていく。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
4	ホイミ	味方ひとりのHPを30～40回復
6	キアリー	味方ひとりの毒や猛毒を解く
8	バギ	敵1グループに8～24のダメージ
9	スカラ	味方ひとりの守備力を上げる
11	ベホイミ	味方ひとりのHPを75～95回復
12	インパス	宝箱などの中身や道具の効果を識別
14	リレミト	現在いるダンジョンの入口へ移動
16	バギマ	敵1グループに25～55のダメージ
18	マホキテ	味方ひとりが受けた呪文のMPを吸収
22	ベホマ	味方ひとりのHPを完全に回復
25	ザオラル	味方ひとりを蘇生(たまに失敗する)
28	メガザル	命を捨てて仲間全員を完全に蘇生・回復
32	バギクロス	敵1グループに80～180のダメージ
???	ルーラ	訪れたことがある町や城へ移動
???	パルプンテ	25種類ある効果のいずれかが発生

初期所持品

武器	ひのきのぼう
よろい	ぬののふく
盾	──
かぶと	──
装飾品	──

※青年時代での初期所持品は、ドレイのふく

レベルアップに必要な経験値

レベル	経験値	レベル	経験値
2	19	30	226109
5	269	50	1618326
10	3268	75	4045719
15	16328	99	6376016

初期能力値

レベル	1
経験値	0
最大HP	24
最大MP	0
ちから	11
すばやさ	5
みのまもり	3
かしこさ	6
うんのよさ	4
攻撃力	13
守備力	7

能力値の伸びかた



⬅最大HPと最大MPが高くなっていき、ちからとすばやさも十分に伸びるが、みのまもりは低め。

装備できるもの

※呪……装備すると呪われる　名……名産品　道具……道具として使ったときの効果

武器 【全23種類】

名前	攻撃力	特殊効果
ひのきのぼう	+2	──
たけのヤリ	+5	──
かしのつえ	+9	──
どうのつるぎ	+13	──
ブーメラン	+15	敵全体を攻撃する
てつのつえ	+22	──
やいばのブーメラン	+25	敵全体を攻撃する
チェーンクロス	+28	敵1グループを攻撃する
いかずちのつえ	+29	道具 ベギラマ
はがねのつるぎ	+33	──
パパスのつるぎ	+40	──
スネークソード	+42	──
はじゃのつるぎ	+45	道具 ギラ
まどろみのけん	+55	ときどき敵を眠らせる
ほのおのブーメラン	+65	敵全体を攻撃する
ふっかつのつえ	+66	道具 ザオラル
ゆうわくのけん	+70	ときどき敵を混乱させる
ゾンビキラー	+80	ゾンビ系には威力2倍強
ドラゴンキラー	+90	ドラゴン系には威力2倍強
きせきのつるぎ	+100	与えたダメージに応じて自分のHPが回復
ドラゴンのつえ	+125	道具 ドラゴラム
はかいのてっきゅう	+125	敵全体を攻撃する
メタルキングのけん	+130	──

よろい 【全17種類】

名前	守備力	特殊効果
ぬののふく	+4	──
ドレイのふく	+5	──
たびびとのふく	+7	──
かわのよろい	+11	──
うろこのよろい	+15	──
せいどうのよろい	+21	──
てつのよろい	+25	──
はがねのよろい	+30	──
シルバーメイル	+40	──
せんしのパジャマ	+40	眠っているときに寝返りで攻撃
ドラゴンメイル	+50	炎系に強くなる
まほうのよろい	+60	メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系にやや強くなる
ほのおのよろい	+70	ヒャド系や吹雪系に強くなる
しんぴのよろい	+75	ターン終了時にHPが30回復
ミラーアーマー	+80	受けた呪文をときどき跳ね返す
おうじゃのマント	+90	メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、炎系、吹雪系にとても強くなる
メタルキングよろい	+95	──

盾 【全14種類】

名前	守備力	特殊効果
はめつのたて 呪	──	メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系に弱くなる／自分の守備力がゼロに
かわのたて	+4	──
うろこのたて	+7	──
せいどうのたて	+11	──
てつのたて	+16	炎系や吹雪系にやや強くなる
マジックシールド	+22	メラ系、ギラ系、炎系にやや強くなる
ドラゴンシールド	+30	炎系や吹雪系にやや強くなる
ふうじんのたて	+35	炎系や吹雪系にやや強くなる／道具 敵全体にニフラム
ほのおのたて	+40	ヒャド系や吹雪系に強くなる
ちからのたて	+45	道具 自分にベホイミ
オーガシールド	+48	炎系や吹雪系にやや強くなる
みかがみのたて	+55	メラ系、ギラ系、炎系に強くなる
ひかりのたて	+65	炎系や吹雪系に強くなる
メタルキングのたて	+70	ザキ系、マヌーサ系、眠り、混乱に強くなる

かぶと 【全10種類】

名前	守備力	特殊効果
かわのぼうし	+2	──
きのぼうし	+6	──
けがわのフード	+11	──
てつかぶと	+16	──
てっかめん	+25	──
レヌールのおうかん 名	+30	──
ちりょくのかぶと	+40	かしこさ+15
グレートヘルム	+45	──
たいようのかんむり	+60	メガンテが効かなくなる
メタルキングヘルム	+70	──

装飾品 【全6種類】

名前	効果
ほしふるうでわ	すばやさが2倍になる
きぼりのめがみぞう 名	うんのよさ+15
メガンテのうでわ	チカラつきるとメガンテが発動
エルフのおまもり	ザキ系、マホトーン系、眠り、混乱にとても強くなる
ほのおのリング	イオ系やヒャド系にやや強くなる／道具 イオ
いのちのリング	歩くとHPが回復／ターン終了時にHPが10回復

主人公の特徴　武器による攻めと呪文による守りの両方をこなせる

装備できる武器と防具の種類がとても多い。攻撃力の高い武器と、敵全体を攻撃できる武器の両方を持たせ、戦う相手に合わせて使いわけていくのがオススメ。みのまもりが低い点は、守備力の高い防具で十分にカバーできる。覚える呪文には、HPを回復させたり守りを固めたりするものが多いため、仲間のサポートも考えながら戦っていこう。



←メガザルが使えるのも特徴。最後まで生き残れるよう、守りを十分に固めておきたい。

ベビーパンサー／キラーパンサー

鋭くとがった爪と牙は信じた仲間を守るために





幼いころは愛らしいものの、れっきとした魔獣の子。人里に迷いこみ、子猫だと思いこんだ子供たちにいじめられていたところ、ある出来事をきっかけにして主人公にゆずり渡されることとなった。本来は"地獄の殺し屋"の異名を取るほど凶暴な種族で、人には絶対なつかないとされているが、主人公とは強い信頼で結ばれている。

ベビーパンサー





キラーパンサー



ベビーパンサー

覚える呪文・特技

（なし）

初期所持品

武器	―
よろい	―
盾	―
かぶと	―
装飾品	―

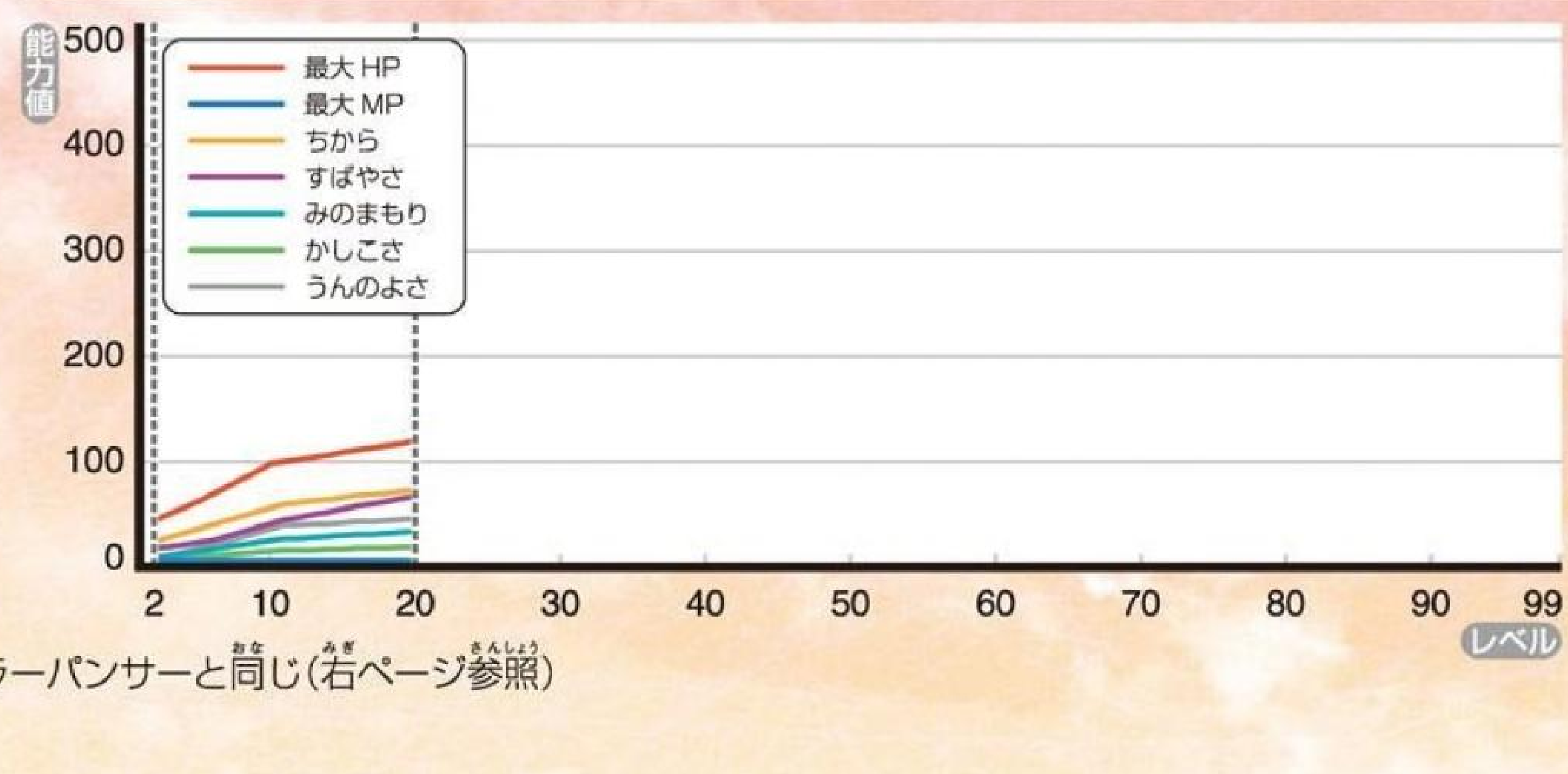
レベルアップに必要な経験値

レベル	経験値	レベル	経験値
3	460	7	2034
4	663	8	2951
5	961	10	5807
6	1401	20	31280

初期能力値

レベル	2
経験値	250
最大HP	44
最大MP	0
ちから	24
すばやさ	18
みのまもり	9
かしこさ	7
うんのよさ	9
攻撃力	24
守備力	9

能力値の伸びかた



⬅同じレベルの主人公とくらべた場合、最大MP以外はベビーパンサーのほうが高め。レベルは20が上限。

※装備できるものはキラーパンサーと同じ（右ページ参照）

キラーパンサー

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
17	きあいため	つぎの直接攻撃の威力を2倍強に
21	おたけび	敵全体を1ターン休みにする
33	いてつくはどう	敵全体のさまざまな効果を消す
40	いなずま	敵全体に50～70のダメージ

初期所持品

武器	てつのツメ
よろい	かわのこしまき
盾	――
かぶと	――
装飾品	――

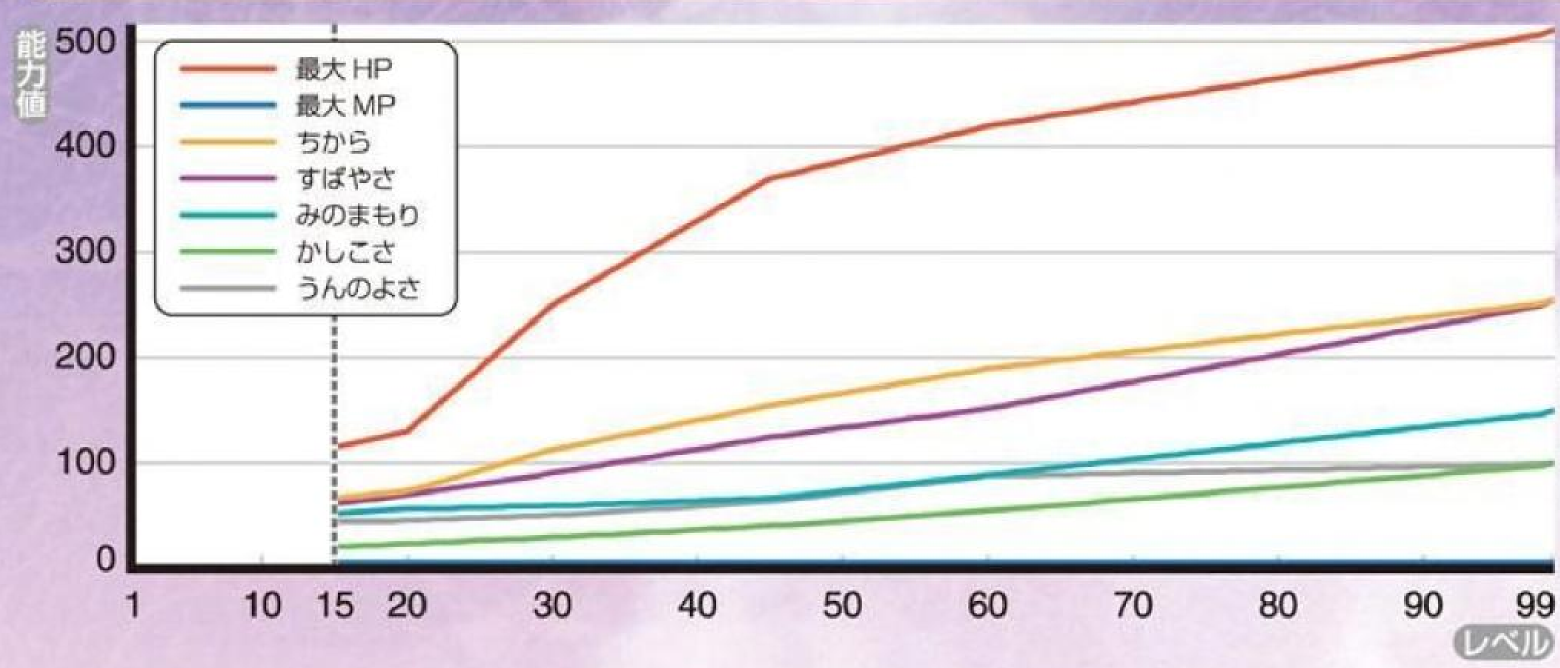
レベルアップに必要な経験値

レベル	経験値	レベル	経験値
16	10333	40	703613
20	42549	50	1629644
25	117207	75	4062891
30	234107	99	6398808

初期能力値

レベル	15
経験値	7790
最大HP	115
最大MP	0
ちから	67
すばやさ	62
みのまもり	52
かしこさ	21
うんのよさ	45
攻撃力	86
守備力	64

能力値の伸びかた



←レベル21～45のあいだに最大HPが大幅に上がっていく。ちからとすばやさの伸び具合も悪くない。

装備できるもの

名……名産品　道具……道具として使ったときの効果

武器 【全8種類】

名前	攻撃力	特殊効果
とがったホネ	+6	――
いしのキバ	+12	――
てつのツメ	+19	――
はがねのキバ	+35	――
ほのおのツメ	+53	ギラ系が効く敵には威力増加／道具 ギラ
こおりのやいば	+70	ヒャド系が効く敵には威力増加／道具 敵1グループにヒャド系の攻撃
あくまのツメ	+90	ときどき敵を猛毒に冒す
オリハルコンのキバ	+115	――

よろい 【全8種類】

名前	守備力	特殊効果
ただのぬのきれ	+3	――
ておりのケープ	+6	――
かわのこしまき	+12	――
けがわのマント	+18	――
てつのむねあて	+23	――
ぎんのむねあて	+40	――
みずのはごろも	+55	メラ系、ギラ系、炎系にとても強くなる
メタルキングよろい	+95	――

盾 【0種類】

（装備できるものがない）

かぶと 【全6種類】

名前	守備力	特殊効果
かわのぼうし	+2	――
きのぼうし	+6	――
てつかぶと	+16	――
しあわせのぼうし	+35	歩くとMPが回復
グレートヘルム	+45	――
メタルキングヘルム	+70	――

装飾品 【全5種類】

名前	効果
ほしふるうでわ	すばやさが2倍になる
ビアンカのリボン	かしこさ+10
きぼりのめがみぞう 名	うんのよさ+15
メガンテのうでわ	チカラつきるとメガンテが発動
エルフのおまもり	ザキ系、マホトーン系、眠り、混乱にとても強くなる

ベビーパンサーとキラーパンサーの特徴　先手必勝が基本的な戦いかた

ちからとすばやさが高く、敵の先手を取って直接攻撃で大ダメージを与えることができる。戦う相手によっては、おたけび、いてつくはどう、いなずまでの攻撃も有効だ。また、状態変化を起こす攻撃には強いが、ダメージを与えてくる呪文や特技が苦手(→P.341)。みのまもりもそれほど高くはないので、装備品で守備力と耐性を上げておきたい。



←ほのおのツメやこおりのやいばでの直接攻撃は、相手によっては威力が最大1.5倍に。

ビアンカ

男勝りなおてんば娘から快活で思慮深い美女へ





子供時代



青年時代

アルカパの町で宿屋を営む一家の娘。親同士に親交があったこともあり、主人公とは幼い時分に何度か顔を合わせていた。少女のころは主人公をリードして冒険に連れ出すなど強引な面も見せるが、本当は思いやりにあふれた心優しい女の子。美しく成長したあとも、その温かな心と秘めた勇気は決して変わることがない。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
3	メラ	敵1体に12～15のダメージ
5	マヌーサ	敵1グループの命中率を下げる
7	ルカナン	敵1グループの守備力を下げる
8	ギラ	敵1グループに16～24のダメージ
12	ラリホー	敵1グループを眠らせる
13	バイキルト	味方ひとりの直接攻撃の威力を2倍に
15	ベギラマ	敵1グループに30～42のダメージ
17	トラマナ	毒の沼地、溶岩、バリアでHPが減らない
18	マホカンタ	味方ひとりが受けた呪文を跳ね返す
20	メラミ	敵1体に70～90のダメージ
23	ザラキ	敵1グループの息の根を止める
27	ベギラゴン	敵1グループに88～112のダメージ
33	メラゾーマ	敵1体に180～200のダメージ

※子供時代では、修得レベル8のギラまで覚えることができる

初期所持品

武器	くだものナイフ
よろい	ておりのケープ
盾	おなべのふた
かぶと	――
装飾品	――

レベルアップに必要な経験値

レベル	経験値	レベル	経験値
2	18	30	158410
5	196	50	1762725
10	1904	75	4989500
15	8173	99	8087203

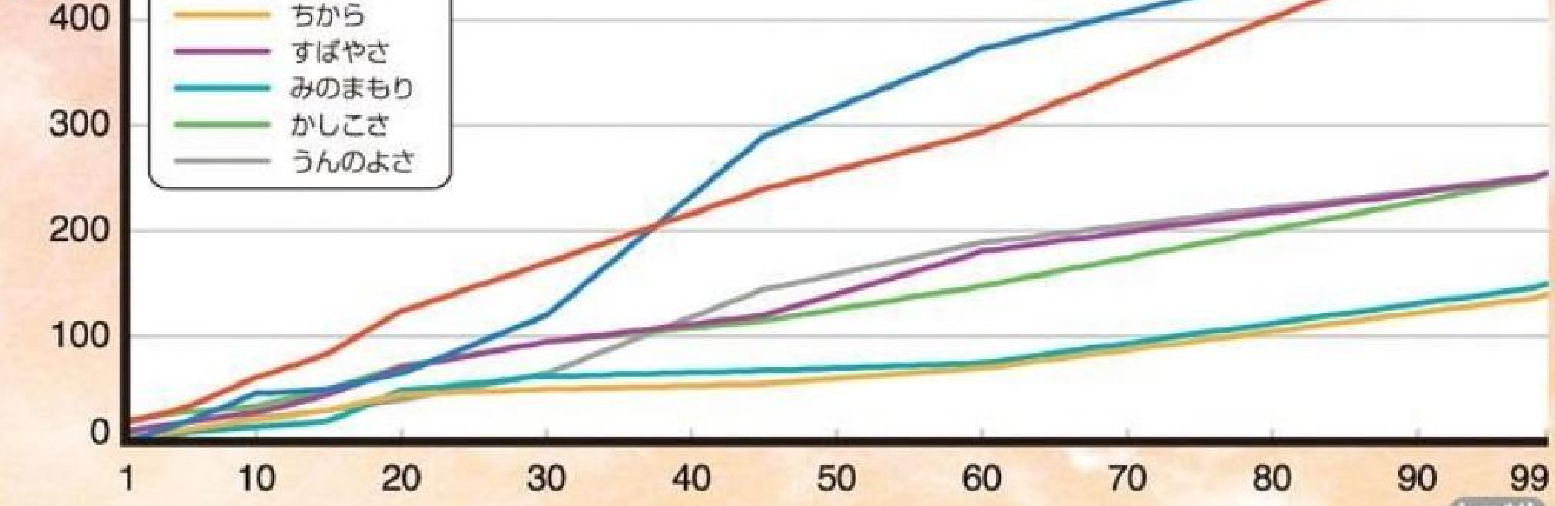
※青年時代での初期所持品は、いばらのムチ、かわのドレス、うろこのたて、ヘアバンド
※人生最大の選択後にビアンカが仲間になったときは、初期所持品にシルクのヴェールとみずのリングが追加される

初期能力値

レベル	1
経験値	0
最大HP	18
最大MP	0
ちから	3
すばやさ	10
みのまもり	5
かしこさ	20
うんのよさ	2
攻撃力	9
守備力	13

※青年時代での初期レベルは、子供時代に主人公と別れたときのレベルより10高くなる

能力値の伸びかた



←ほとんどの能力値が平均的な高さに成長するなか、最大MPはレベル31～45で驚異的な伸びを見せる。

装備できるもの

名……名産品　道具……道具として使ったときの効果

武器 【全17種類】

名前	攻撃力	特殊効果
どくばり	+1	1のダメージを与える／まれに敵の急所を突く
くだものナイフ	+6	──
ブロンズナイフ	+12	──
いばらのムチ	+18	敵1グループを攻撃する
どくがのナイフ	+24	まれに敵をマヒさせる
いかずちのつえ	+29	道具 ベギラマ
てんばつのつえ	+35	道具 バギ
キラーピアス	+35	同じ相手に2回連続で攻撃
まふうじのつえ	+40	道具 マホトーン
モーニングスター	+45	敵1グループを攻撃する
りりょくのつえ	+55	直接攻撃でMPを3消費
マグマのつえ	+63	道具 イオ
はがねのムチ	+65	敵1グループを攻撃する
ふっかつのつえ	+66	道具 ザオラル
ゆうわくのけん	+70	ときどき敵を混乱させる
ようせいのけん	+85	道具 自分にスカラ
グリンガムのムチ	+100	敵1グループを攻撃する

よろい 【全18種類】

名前	守備力	特殊効果
ぬののふく	+4	──
ておりのケープ	+6	──
きぬのエプロン	+10	──
きぬのローブ	+13	──
かわのドレス	+17	──
けがわのマント	+18	──
おどりこのふく	+20	──
エッチなしたぎ	+23	──
みかわしのふく	+28	攻撃をかわしやすくなる
やすらぎのローブ	+33	眠りやマヒのときに受けるダメージ半減
レースのビスチェ	+35	──
ふしぎなボレロ	+37	呪文を受けるとまれにMPが回復
ひかりのドレス	+45	受けた呪文をときどき跳ね返す
けんじゃのローブ	+50	メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系に強くなる
みずのはごろも	+55	メラ系、ギラ系、炎系にとても強くなる
シルクのビスチェ	+60	──
てんしのレオタード	+70	ヒャド系や吹雪系にとても強くなる／ザキ系に強くなる
プリンセスローブ	+80	炎系や吹雪系にとても強くなる

盾 【全3種類】

名前	守備力	特殊効果
おなべのふた	+2	──
かわのたて	+4	──
うろこのたて	+7	──

かぶと 【全9種類】

名前	守備力	特殊効果
かわのぼうし	+2	──
ヘアバンド	+7	──
けがわのフード	+11	──
ぎんのかみかざり	+14	──
かぜのぼうし	+28	道具 キメラのつばさ
シルクのヴェール	+30	──
しあわせのぼうし	+35	歩くとMPが回復
おうごんのティアラ	+45	ザキ系、マホトーン系、眠り、混乱に強くなる
メタルキングヘルム	+70	──

装飾品 【全7種類】

名前	効果
ほしふるうでわ	すばやさが2倍になる
ビアンカのリボン	かしこさ+10
きぼりのめがみぞう 名	うんのよさ+15
メガンテのうでわ	チカラつきるとメガンテが発動
エルフのおまもり	ザキ系、マホトーン系、眠り、混乱にとても強くなる
みずのリング	メラ系、ギラ系、バギ系にやや強くなる／道具 バギ
いのちのリング	歩くとHPが回復／ターン終了時にHPが10回復



ビアンカの特徴　さまざまな呪文で仲間をサポートできる

マヌーサやルカナンなど、敵に使う補助呪文を早いうちから覚える。レベルがさらに上がれば、バイキルトやマホカンタで味方を援護したり、メラ系やギラ系の呪文で敵に大ダメージを与えたりすることも可能。直接攻撃で戦うなら、敵1グループを攻撃できる武器と、どくばりやどくがのナイフなどの特殊効果を持つ武器を使いわけていくといい。



⬅レベルが低いうちはMPが足りなくて呪文を連発できない。直接攻撃をメインに戦おう。

フローラ

大きな愛に包まれて優美に咲いた一輪の花





サラボナの町に大きな屋敷を構える、世界でも指折りの大富豪ルドマンの娘。裕福な父親の愛情をたっぷりと注がれて育ち、ごく最近まで、花嫁修業のために海辺の修道院で暮らしていた。花のように可憐な容姿と、清らかで奥ゆかしい心を兼ね備え、故郷サラボナにも彼女に想いを寄せる者は少なくない。ふだんは慎ましやかで従順だが、か弱く守られるだけの存在ではなく、いざとなれば自分の意見を通す芯の強さも秘めている。



覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ベホイミ	味方ひとりのHPを75～95回復
11	ルカナン	敵1グループの守備力を下げる
12	マヌーサ	敵1グループの命中率を下げる
13	バイキルト	味方ひとりの直接攻撃の威力を2倍に
14	ラリホー	敵1グループを眠らせる
15	トラマナ	毒の沼地、溶岩、バリアでHPが減らない
16	ベギラマ	敵1グループに30～42のダメージ
17	ラナルータ	昼と夜を入れかえる
18	マホカンタ	味方ひとりが受けた呪文を跳ね返す
20	メラミ	敵1体に70～90のダメージ
23	ザラキ	敵1グループの息の根を止める
27	ベギラゴン	敵1グループに88～112のダメージ
33	メラゾーマ	敵1体に180～200のダメージ
37	イオナズン	敵全体に120～160のダメージ

初期所持品

武器	モーニングスター
よろい	みかわしのふく
盾	うろこのたて
かぶと	ぎんのかみかざり シルクのヴェール
装飾品	みずのリング

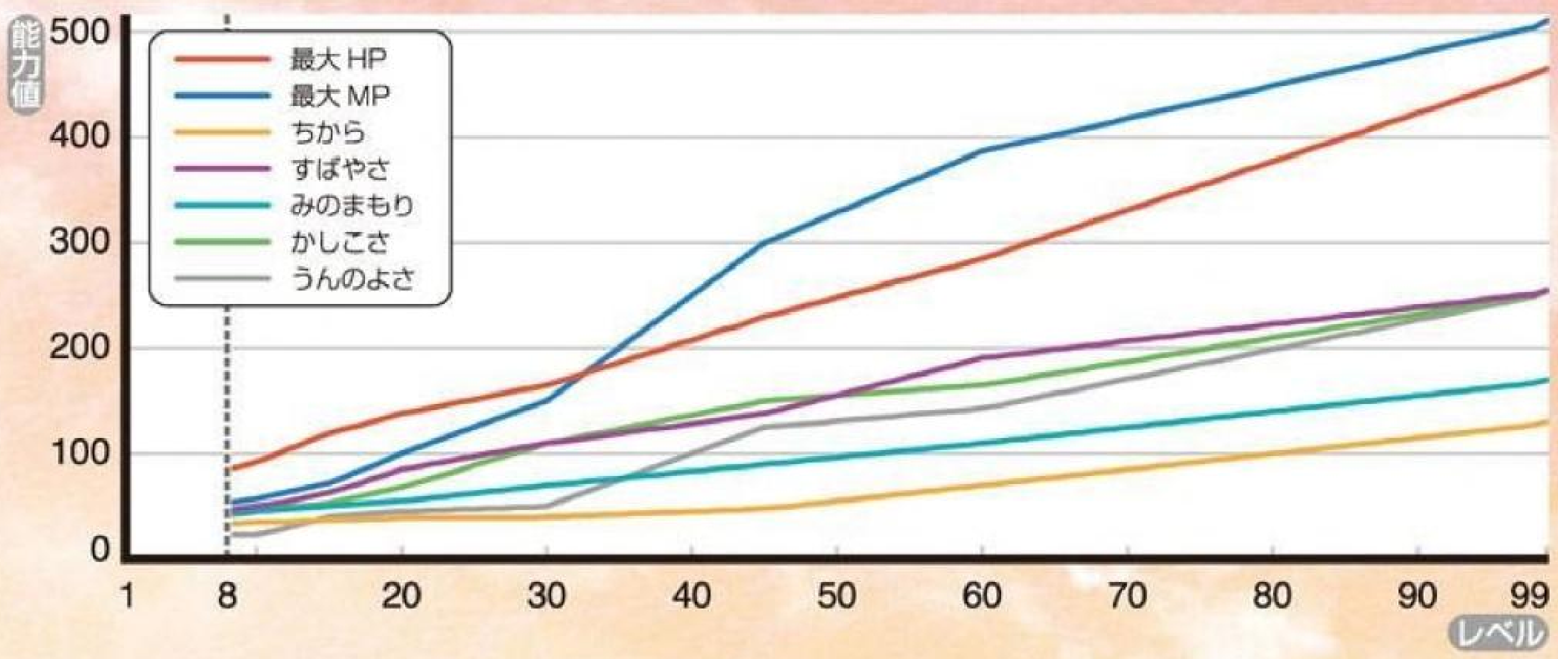
レベルアップに必要な経験値

レベル	経験値	レベル	経験値
9	7759	30	168687
15	18787	50	1422930
20	36553	75	4598392
25	76439	99	7776146

初期能力値

レベル	8
経験値	6572
最大HP	85
最大MP	53
ちから	33
すばやさ	46
みのまもり	42
かしこさ	44
うんのよさ	23
攻撃力	78
守備力	91

能力値の伸びかた



⬅人間の仲間のなかでは、最大MPとすばやさが高め。一方、ちからやみのまもりは伸びがゆるやか。

装備できるもの

名……名産品　道具……道具として使ったときの効果

武器 【全18種類】

名前	攻撃力	特殊効果
どくばり	+1	1のダメージを与える／まれに敵の急所を突く
くだものナイフ	+6	―
ブロンズナイフ	+12	―
いばらのムチ	+18	敵1グループを攻撃する
どくがのナイフ	+24	まれに敵をマヒさせる
チェーンクロス	+28	敵1グループを攻撃する
いかずちのつえ	+29	道具 ベギラマ
てんばつのつえ	+35	道具 バギ
キラーピアス	+35	同じ相手に2回連続で攻撃
まふうじのつえ	+40	道具 マホトーン
モーニングスター	+45	敵1グループを攻撃する
りりょくのつえ	+55	直接攻撃でMPを3消費
マグマのつえ	+63	道具 イオ
はがねのムチ	+65	敵1グループを攻撃する
ふっかつのつえ	+66	道具 ザオラル
ゆうわくのけん	+70	ときどき敵を混乱させる
ようせいのけん	+85	道具 自分にスカラ
グリンガムのムチ	+100	敵1グループを攻撃する

よろい 【全18種類】

名前	守備力	特殊効果
ぬののふく	+4	―
ておりのケープ	+6	―
きぬのエプロン	+10	―
きぬのローブ	+13	―
かわのドレス	+17	―
けがわのマント	+18	―
おどりこのふく	+20	―
エッチなしたぎ	+23	―
みかわしのふく	+28	攻撃をかわしやすくなる
やすらぎのローブ	+33	眠りやマヒのときに受けるダメージ半減
レースのビスチェ	+35	―
ふしぎなボレロ	+37	呪文を受けるとまれにMPが回復
ひかりのドレス	+45	受けた呪文をときどき跳ね返す
けんじゃのローブ	+50	メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系に強くなる
みずのはごろも	+55	メラ系、ギラ系、炎系にとても強くなる
シルクのビスチェ	+60	―
てんしのレオタード	+70	ヒャド系や吹雪系にとても強くなる／ザキ系に強くなる
プリンセスローブ	+80	炎系や吹雪系にとても強くなる

盾 【全3種類】

名前	守備力	特殊効果
おなべのふた	+2	―
かわのたて	+4	―
うろこのたて	+7	―

かぶと 【全8種類】

名前	守備力	特殊効果
かわのぼうし	+2	―
ヘアバンド	+7	―
けがわのフード	+11	―
ぎんのかみかざり	+14	―
かぜのぼうし	+28	道具 キメラのつばさ
シルクのヴェール	+30	―
しあわせのぼうし	+35	歩くとMPが回復
おうごんのティアラ	+45	ザキ系、マホトーン系、眠り、混乱に強くなる

装飾品 【全6種類】

名前	効果
ほしふるうでわ	すばやさが2倍になる
きぼりのめがみぞう 名	うんのよさ＋15
メガンテのうでわ	チカラつきるとメガンテが発動
エルフのおまもり	ザキ系、マホトーン系、眠り、混乱にとても強くなる
みずのリング	メラ系、ギラ系、バギ系にやや強くなる／道具 バギ
いのちのリング	歩くとHPが回復／ターン終了時にHPが10回復



フローラの特徴　攻撃呪文と回復呪文でパーティを勝利に導く

　最大HPとちからは低めだが、最大MPが高いおかげで呪文を気軽に使っていける。敵に狙われにくいパーティの3～4人目に並べ、おもに呪文で戦わせるといいだろう。なお、フローラが覚える呪文の種類はビアンカと似ているが、メラやギラのかわりに、ベホイミ、ラナルータ、イオナズンといった呪文を使えるというちがいがある。



←最初からベホイミを使えるのが強み。攻撃呪文を覚えるまでは援護役として戦おう。

デボラ



美しい花はトゲだらけ もうひとりのお嬢様



フローラの姉に当たる、ルドマンのもうひとりの娘。清楚な妹とは対照的に、極めてセクシーな美貌の持ち主で、その外見にたがわず自由奔放で強気な性格をしている。幼少時からわがままいっぱいに育ち、言動は自己中心的でつねにトゲトゲしい。しかしながら、デボラの傲慢な態度はあっぱれなほどに一貫しており、相手がたとえ一国の王であろうとそれは変わりがない。裏表のないところこそが美点ととらえることもできるだろう。



覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	マヌーサ	敵1グループの命中率を下げる
(最初から)	ラリホー	敵1グループを眠らせる
(最初から)	ルカナン	敵1グループの守備力を下げる
15	バイキルト	味方ひとりの直接攻撃の威力を2倍に
17	ベギラマ	敵1グループに30～42のダメージ
18	トラマナ	毒の沼地、溶岩、バリアでHPが減らない
19	ザキ	敵1体の息の根を止める
20	マホカンタ	味方ひとりが受けた呪文を跳ね返す
22	メダパニ	敵1グループを混乱させる
25	ザラキ	敵1グループの息の根を止める
29	ベギラゴン	敵1グループに88～112のダメージ

初期所持品

武器	シャイニーネイル
よろい	シルクワンピース
盾	――
かぶと	ぎんのかみかざり シルクのヴェール
装飾品	みずのリング

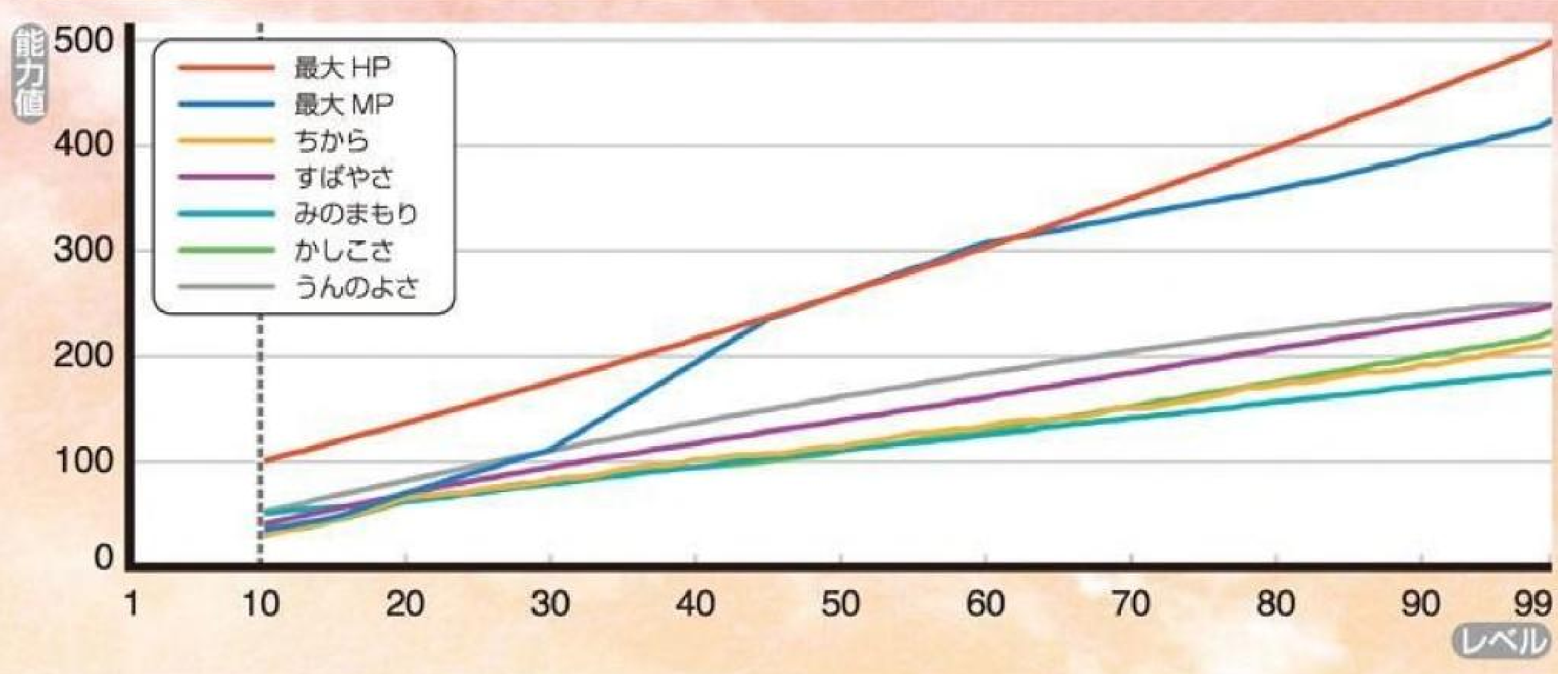
レベルアップに必要な経験値

レベル	経験値	レベル	経験値
11	10058	30	159195
15	17811	50	1330707
20	34339	75	4355116
25	72384	99	7372196

初期能力値

レベル	10
経験値	8578
最大HP	102
最大MP	35
ちから	32
すばやさ	41
みのまもり	52
かしこさ	30
うんのよさ	53
攻撃力	72
守備力	96

能力値の伸びかた



➡人間の仲間のなかで、みのまもりがもっとも優秀。最大HP、ちから、すばやさも、平均以上の高さに。

装備できるもの

名……名産品　道具……道具として使ったときの効果

武器 【全18種類】

名前	攻撃力	特殊効果
どくばり	+1	1のダメージを与える／まれに敵の急所を突く
いばらのムチ	+18	敵1グループを攻撃する
てつのツメ	+19	――
おおかなづち	+30	――
キラーピアス	+35	同じ相手に2回連続で攻撃
シャイニーネイル	+40	同じ相手に2回連続で攻撃
ほのおのツメ	+53	ギラ系が効く敵には威力増加／道具 ギラ
まどろみのけん	+55	ときどき敵を眠らせる
ダイヤモンドネイル	+55	同じ相手に2回連続で攻撃
ウォーハンマー	+60	――
はがねのムチ	+65	敵1グループを攻撃する
はやぶさのけん	+67	同じ相手に2回連続で攻撃
ゆうわくのけん	+70	ときどき敵を混乱させる
まじんのかなづち	+70	ミスしやすいが当たれば会心の一撃
ようせいのけん	+85	道具 自分にスカラ
あくまのツメ	+90	ときどき敵を猛毒に冒す
きせきのつるぎ	+100	与えたダメージに応じて自分のHPが回復
グリンガムのムチ	+100	敵1グループを攻撃する

よろい 【全14種類】

名前	守備力	特殊効果
ぬののふく	+4	――
ておりのケープ	+6	――
きぬのエプロン	+10	――
きぬのローブ	+13	――
かわのドレス	+17	――
おどりこのふく	+20	――
エッチなしたぎ	+23	――
シルクワンピース	+30	――
レースのビスチェ	+35	――
ひかりのドレス	+45	受けた呪文をときどき跳ね返す
みずのはごろも	+55	メラ系、ギラ系、炎系にとても強くなる
シルクのビスチェ	+60	――
てんしのレオタード	+70	ヒャド系や吹雪系にとても強くなる／ザキ系に強くなる
プリンセスローブ	+80	炎系や吹雪系にとても強くなる

盾 【全1種類】

名前	守備力	特殊効果
フラワーパラソル	+8	――

かぶと 【全4種類】

名前	守備力	特殊効果
ヘアバンド	+7	――
ぎんのかみかざり	+14	――
シルクのヴェール	+30	――
おうごんのティアラ	+45	ザキ系、マホトーン系、眠り、混乱に強くなる

装飾品 【全5種類】

名前	効果
ほしふるうでわ	すばやさが2倍になる
きぼりのめがみぞう 名	うんのよさ+15
エルフのおまもり	ザキ系、マホトーン系、眠り、混乱にとても強くなる
みずのリング	メラ系、ギラ系、バギ系にやや強くなる／道具 バギ
いのちのリング	歩くとHPが回復／ターン終了時にHPが10回復



デボラの特徴　直接攻撃と呪文をバランスよく使っていける

ビアンカやフローラに近い能力を持つが、デボラはちからが高いうえに強めの武器を装備できるため、呪文よりも直接攻撃で戦うのに向いている。メラ系の呪文が使えないかわりに、ザキやメダパニを覚えていくのも特徴のひとつだ。ただし、防具では守備力があまり上がらないので、敵に狙われやすいパーティの先頭やふたり目で戦わせるのは避けたい。



←まじんのかなづちを装備できるのも大きな長所。メタル系の敵を倒すときに活躍する。

男の子



心に勇気をみなぎらせ 幼い背に未来を乗せて



東の王国グランバニアからやってきた、とてつもない力を秘めている謎の少年。戦いに関してズバ抜けた才能を備えており、あつかうことさえ難しい強力な武具をやすやすと使いこなし、多彩な呪文を修得していく。素顔はやんちゃ盛りの少年であり、主人公と一緒に困難な旅をつづけながらも、子供らしい陽気さを失うことはない。少年が天から授かった真の勇気——その決してくじけぬ心が、世界を覆う闇に立ち向かう力となる。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	マホトーン	敵1グループの呪文を封じこめる
8	スクルト	味方全員の守備力を少し上げる
10	トヘロス	移動中、弱い魔物に襲われなくなる
12	ベホイミ	味方ひとりのHPを75～95回復
13	ベギラマ	敵1グループに30～42のダメージ
14	キアリク	味方全員のマヒを解く
15	トラマナ	毒の沼地、溶岩、バリアでHPが減らない
16	ベホマ	味方ひとりのHPを完全に回復
18	インパス	宝箱などの中身や道具の効果を識別
20	シャナク	味方ひとりの呪いを解く
23	フバーハ	味方全員が炎や吹雪に強くなる
25	ライデイン	敵全体に70～90のダメージ
27	ザオリク	味方ひとりを蘇生して完全に回復
30	ベホマラー	味方全員のHPを100～120回復
34	ギガデイン	敵1グループに175～225のダメージ
38	ミナデイン	敵1体に300～350のダメージ



初期所持品

武器	モーニングスター てんくうのつるぎ
よろい	はがねのよろい
盾	マジックシールド
かぶと	てつかぶと
装飾品	——

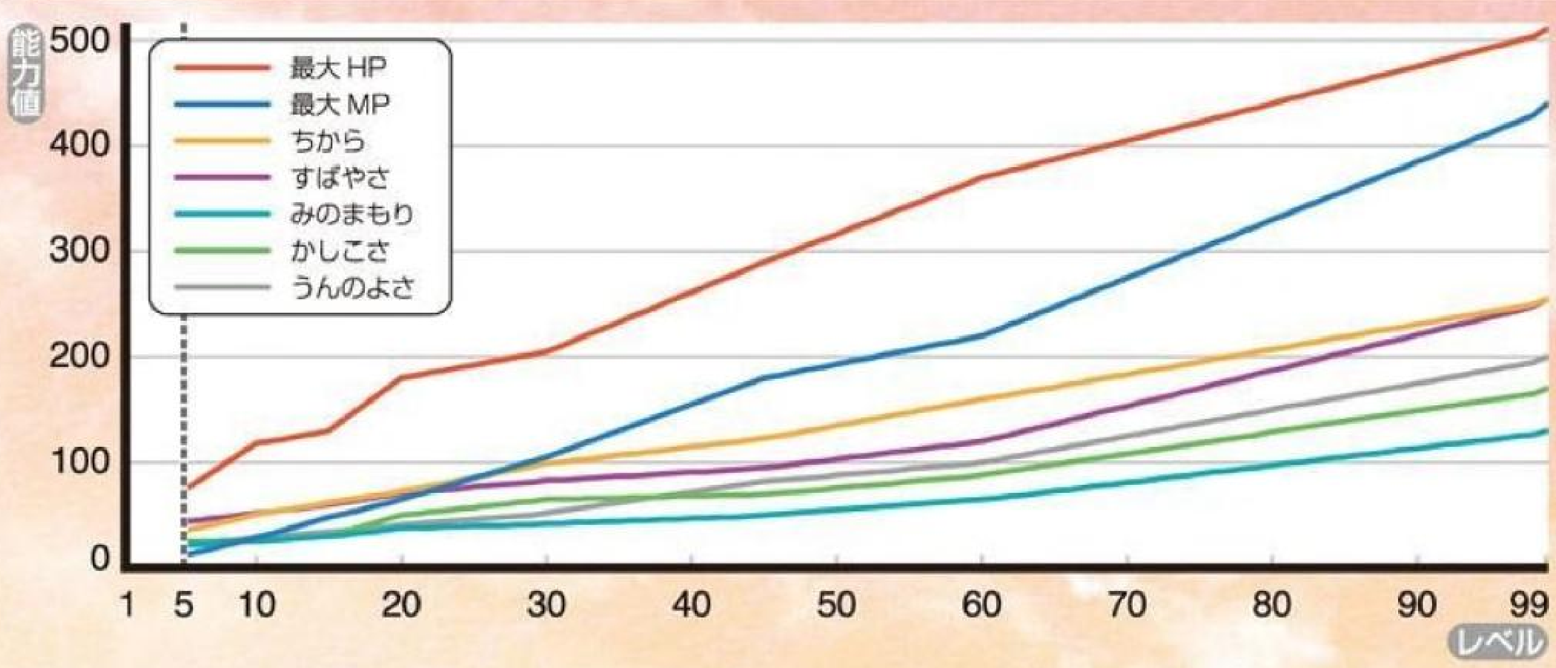
レベルアップに必要な経験値

レベル	経験値	レベル	経験値
6	4051	30	194316
10	10272	50	1595033
15	19895	75	4037231
20	39628	99	6381742

初期能力値

レベル	5
経験値	2795
最大HP	74
最大MP	12
ちから	35
すばやさ	44
みのまもり	22
かしこさ	25
うんのよさ	23
攻撃力	80
守備力	90

能力値の伸びかた



⬅すべての能力値がバランスよく成長。最大HPとちから以外は、レベル60あたりから伸びが良くなる。

装備できるもの

※[呪]……装備すると呪われる　[名]……名産品　[道具]……道具として使ったときの効果

武器　【全19種類】

名前	攻撃力	特殊効果
ひのきのぼう	+2	—
たけのヤリ	+5	—
かしのつえ	+9	—
どうのつるぎ	+13	—
てつのつえ	+22	—
やいばのブーメラン	+25	敵全体を攻撃する
はがねのつるぎ	+33	—
パパスのつるぎ	+40	—
はじゃのつるぎ	+45	[道具]ギラ
モーニングスター	+45	敵1グループを攻撃する
まどろみのけん	+55	ときどき敵を眠らせる
ほのおのブーメラン	+65	敵全体を攻撃する
ゾンビキラー	+80	ゾンビ系には威力2倍強
ドラゴンキラー	+90	ドラゴン系には威力2倍強
もろばのつるぎ[呪]	+99	与えたダメージに応じて自分にもダメージ
きせきのつるぎ	+100	与えたダメージに応じて自分のHPが回復
ふぶきのつるぎ	+105	ヒャド系が効く敵には威力増加
てんくうのつるぎ	+110	[道具]敵1グループにいてつくはどう
メタルキングのけん	+130	—

よろい　【全16種類】

名前	守備力	特殊効果
ぬののふく	+4	—
たびびとのふく	+7	—
かわのよろい	+11	—
うろこのよろい	+15	—
せいどうのよろい	+21	—
てつのよろい	+25	—
はがねのよろい	+30	—
シルバーメイル	+40	—
せんしのパジャマ	+40	眠っているときに寝返りで攻撃
ドラゴンメイル	+50	炎系に強くなる
まほうのよろい	+60	メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系にやや強くなる
ほのおのよろい	+70	ヒャド系や吹雪系に強くなる
しんぴのよろい	+75	ターン終了時にHPが30回復
ミラーアーマー	+80	受けた呪文をときどき跳ね返す
てんくうのよろい	+85	メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、炎系、吹雪系にとても強くなる
メタルキングよろい	+95	—

盾　【全13種類】

名前	守備力	特殊効果
はめつのたて[呪]	—	メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系に弱くなる／自分の守備力がゼロに
かわのたて	+4	—
うろこのたて	+7	—
せいどうのたて	+11	—
てつのたて	+16	炎系や吹雪系にやや強くなる
マジックシールド	+22	メラ系、ギラ系、炎系にやや強くなる
ドラゴンシールド	+30	炎系や吹雪系にやや強くなる
ふうじんのたて	+35	炎系や吹雪系にやや強くなる／[道具]敵全体にニフラム
ほのおのたて	+40	ヒャド系や吹雪系に強くなる
ちからのたて	+45	[道具]自分にベホイミ
みかがみのたて	+55	メラ系、ギラ系、炎系に強くなる
てんくうのたて	+60	炎系や吹雪系に強くなる／[道具]自分にマホカンタ
メタルキングのたて	+70	ザキ系、マヌーサ系、眠り、混乱に強くなる

かぶと　【全9種類】

名前	守備力	特殊効果
かわのぼうし	+2	—
けがわのフード	+11	—
てつかぶと	+16	—
てっかめん	+25	—
レヌールのおうかん[名]	+30	—
ちりょくのかぶと	+40	かしこさ+15
グレートヘルム	+45	—
てんくうのかぶと	+50	—
メタルキングヘルム	+70	—

装飾品　【全5種類】

名前	効果
ほしふるうでわ	すばやさが2倍になる
きぼりのめがみぞう[名]	うんのよさ+15
メガンテのうでわ	チカラつきるとメガンテが発動
エルフのおまもり	ザキ系、マホトーン系、眠り、混乱にとても強くなる
いのちのリング	歩くとHPが回復／ターン終了時にHPが10回復

男の子の特徴　回復や防御に役立つ呪文を覚えていく

てんくうのつるぎをはじめ、強力な武器や防具を装備できる。また、回復呪文や補助呪文も得意で、ベホマラー、ザオリク、フバーハといった実用的なものを覚えていくため、つねにパーティに加えておくのがオススメ。移動と戦闘の両方で呪文を多用できるよう、最大MPをふしぎなきのみで上げておき、MPを回復する道具をいつも持たせるといい。



←ライデインなどの強力な攻撃呪文も覚える。MPにゆとりがあるときは積極的に使おう。

女の子



底知れぬ魔力を宿した小さな大魔法使い

魔物が大好きという、心優しく愛くるしい少女。強力な剣や鎧をあつかう力はないものの、それをおぎなってあまりあるほどの魔法の才に恵まれている。また、超常的な感覚にすぐれ、ほかの人間には察知できない邪悪な気配を敏感に感じ取ることができる。そのせいか少し怖がりなところもあるが、男の子と同様に強い使命感を持っており、心の底から弱音を吐いたりはしない。ちょっとだけ大人びている、しっかり者の少女だ。





覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ヒャド	敵1体に25～35のダメージ
(最初から)	マヌーサ	敵1グループの命中率を下げる
(最初から)	ルーラ	訪れたことがある町や城へ移動
9	リレミト	現在いるダンジョンの入口へ移動
11	イオ	敵全体に20～30のダメージ
14	ヒャダルコ	敵1グループに42～58のダメージ
16	バイキルト	味方ひとりの直接攻撃の威力を2倍に
18	ラナルータ	昼と夜を入れかえる
20	ラリホー	敵1グループを眠らせる
22	ルカナン	敵1グループの守備力を下げる
24	イオラ	敵全体に52～68のダメージ
27	マホカンタ	味方ひとりが受けた呪文を跳ね返す
30	マヒャド	敵全体に80～104のダメージ
32	ドラゴラム	竜に変身して炎かツメで攻撃
36	イオナズン	敵全体に120～160のダメージ

初期所持品

武器	まふうじのつえ
よろい	やすらぎのローブ
盾	うろこのたて
かぶと	けがわのフード
装飾品	——

レベルアップに必要な経験値

レベル	経験値	レベル	経験値
6	4926	30	182901
10	11280	50	1676750
15	23003	75	4491357
20	48246	99	7193379

初期能力値

レベル	5
経験値	3480
最大HP	67
最大MP	24
ちから	8
すばやさ	60
みのまもり	18
かしこさ	30
うんのよさ	31
攻撃力	48
守備力	69

能力値の伸びかた



⬅レベル21～45では最大MPの上昇量が多めになる。そのほかの能力値はレベル50前後での伸びが良い。

装備できるもの

名……名産品　道具……道具として使ったときの効果

武器 【全18種類】

名前	攻撃力	特殊効果
どくばり	+1	1のダメージを与える／まれに敵の急所を突く
くだものナイフ	+6	──
ブロンズナイフ	+12	──
いばらのムチ	+18	敵1グループを攻撃する
どくがのナイフ	+24	まれに敵をマヒさせる
チェーンクロス	+28	敵1グループを攻撃する
てんばつのつえ	+35	道具 バギ
キラーピアス	+35	同じ相手に2回連続で攻撃
まふうじのつえ	+40	道具 マホトーン
モーニングスター	+45	敵1グループを攻撃する
りりょくのつえ	+55	直接攻撃でMPを3消費
ストロスのつえ	+60	道具 味方ひとりにキアリク
マグマのつえ	+63	道具 イオ
はがねのムチ	+65	敵1グループを攻撃する
ふっかつのつえ	+66	道具 ザオラル
ゆうわくのけん	+70	ときどき敵を混乱させる
ようせいのけん	+85	道具 自分にスカラ
グリンガムのムチ	+100	敵1グループを攻撃する

よろい 【全20種類】

名前	守備力	特殊効果
ぬののふく	+4	──
ておりのケープ	+6	──
たびびとのふく	+7	──
きぬのエプロン	+10	──
きぬのローブ	+13	──
かわのドレス	+17	──
けがわのマント	+18	──
おどりこのふく	+20	──
てつのむねあて	+23	──
みかわしのふく	+28	攻撃をかわしやすくなる
やすらぎのローブ	+33	眠りやマヒのときに受けるダメージ半減
レースのビスチェ	+35	──
ふしぎなボレロ	+37	呪文を受けるとまれにMPが回復
ぎんのむねあて	+40	──
ひかりのドレス	+45	受けた呪文をときどき跳ね返す
けんじゃのローブ	+50	メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系に強くなる
みずのはごろも	+55	メラ系、ギラ系、炎系にとても強くなる
シルクのビスチェ	+60	──
てんしのレオタード	+70	ヒャド系や吹雪系にとても強くなる／ザキ系に強くなる
プリンセスローブ	+80	炎系や吹雪系にとても強くなる

盾 【全4種類】

名前	守備力	特殊効果
おなべのふた	+2	──
かわのたて	+4	──
うろこのたて	+7	──
みかがみのたて	+55	メラ系、ギラ系、炎系に強くなる

かぶと 【全7種類】

名前	守備力	特殊効果
かわのぼうし	+2	──
ヘアバンド	+7	──
けがわのフード	+11	──
ぎんのかみかざり	+14	──
かぜのぼうし	+28	道具 キメラのつばさ
しあわせのぼうし	+35	歩くとMPが回復
おうごんのティアラ	+45	ザキ系、マホトーン系、眠り、混乱に強くなる

装飾品 【全6種類】

名前	効果
ほしふるうでわ	すばやさが2倍になる
ビアンカのリボン	かしこさ+10
きぼりのめがみぞう 名	うんのよさ+15
メガンテのうでわ	チカラつきるとメガンテが発動
エルフのおまもり	ザキ系、マホトーン系、眠り、混乱にとても強くなる
いのちのリング	歩くとHPが回復／ターン終了時にHPが10回復

女の子の特徴　さまざまな呪文で戦いの先陣を切れる

ヒャド系やイオ系をはじめ、バイキルトやドラゴラムといった強力な呪文を覚える。さらに、ほかの人間の仲間よりもすばやさが上がりやすく、呪文による攻撃や補助を誰よりも先に行うことが可能。けんじゃのいしやストロスのつえなどを持たせ、回復役もこなせるようにするといい。みのまもりが低めなので、パーティの3～4人目で戦わせるのが安全だ。



←呪文による攻撃を多用するなら、相手の耐性を判別して行動するAIで戦わせるといい。

パパス

長い旅から帰ってきた信望厚い流浪の戦士



ひとり息子である幼い主人公を連れて世界中を旅してきた、たくましい戦士。一介の放浪者らしからぬ風格と高潔な精神から、旅で知り合った多くの人々の尊敬を受ける人物であり、住まいを構えるサンタローズの村では、何年も不在だったにもかかわらず村人全員が彼を敬っている。



←肩書きや地位ではなく、行動で尊敬されるパパス。その背を見て主人公は育ってきた。

使える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ホイミ	味方ひとりのHPを30〜40回復
(最初から)	ベホイミ	味方ひとりのHPを75〜95回復

装備

武器	パパスのつるぎ
よろい	かわのこしまき
盾	──
かぶと	──
装飾品	──

能力値

レベル	27
経験値	128341
最大HP	410
最大MP	65
ちから	117
すばやさ	35
みのまもり	79
かしこさ	95
うんのよさ	92
攻撃力	157
守備力	91



パパスの特徴　直接攻撃と回復呪文の両方で主人公を守る

戦闘中に指示を出せないが、能力値が高いうえ、1ターンに2回行動することがある。また、呪文や息の攻撃で受けるダメージを少し軽減できるほか、眠ったり混乱したりしないのが強み(マヌーサなどで幻に包まれることはある)。主人公のHPがある程度減ったときはすぐにベホイミを唱えて回復させるうえ、戦闘が終わるたびに1回のホイミで主人公のHPを満タンにしてくれる。パパスが一緒にいるあいだは、攻撃と回復のすべてをまかせていいだろう。



←サンタローズ周辺の敵なら一撃で倒せるほどの攻撃力を持ち、HPと守備力も高い。

ベラ



人間界につかわされたとんがり耳の妖精娘



妖精の村を治めるポワンの言いつけで、力を借してもらうために人間の世界にやってきた妖精の少女。ところが、人間たちに自分のメッセージをうまく伝えられず、弱り果てていた。



←人間界でのベラの少し行きすぎた行動も、ポワンにはすべてお見通し。

使える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ホイミ	味方ひとりのHPを30〜40回復
(最初から)	ギラ	敵1グループに16〜24のダメージ
(最初から)	ルカナン	敵1グループの守備力を下げる
(最初から)	マヌーサ	敵1グループの命中率を下げる

装備

武器	かしのつえ
よろい	きぬのローブ
盾	かわのたて
かぶと	ヘアバンド
装飾品	──

能力値

レベル	7
経験値	710
最大HP	38
最大MP	47
ちから	29
すばやさ	24
みのまもり	7
かしこさ	6
うんのよさ	6
攻撃力	38
守備力	31



ベラの特徴　攻撃、補助、回復の呪文をひととおり使える

最初からいくつかの呪文を覚えており、戦闘では自分の判断でそれらを使っていく。同じレベルの主人公と能力値をくらべた場合、最大MPとすばやさが高いのに対し、最大HPは低めなので、HPは戦闘前に回復させておこう。なお、ベラはさまざまな攻撃に耐性を持っている。とくに、ヒャド系や吹雪系の攻撃に強く、眠らされたり呪文を封じられたりすることも少ない。しかも、マホトラなどのMPを減らしてくる攻撃の効果をいっさい受けずにすむのだ。



←戦闘中は回復や補助をメインに行動するので、主人公たちは攻撃に専念していい。

ヘンリー

弟思いの心を隠した優しきわんぱく王子



ラインハット王国の王子。傍若無人なうえに大のイタズラ好きで、毎日のように悪さを働いては、城の兵士や料理人たちを困らせていた。しかし本当は、異母弟である第二王子デールとのあいだの王位争いに胸を痛める優しさを秘めた少年であり、のちに迎える青年時代には、主人公と深い友情で結ばれた立派な若者へと成長することになる。



⬅ラインハット王も手を焼くイタズラ小僧だが、やることは子供らしく、どこか憎めないタイプ。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	メラ	敵1体に12～15のダメージ
3	マヌーサ	敵1グループの命中率を下げる
6	ルカナン	敵1グループの守備力を下げる
8	イオ	敵全体に20～30のダメージ
12	メダパニ	敵1グループを混乱させる
15	トヘロス	移動中、弱い魔物に襲われなくなる

初期所持品

武器	ブロンズナイフ
よろい	おうじのふく
盾	──
かぶと	──
装飾品	──

レベルアップに必要な経験値

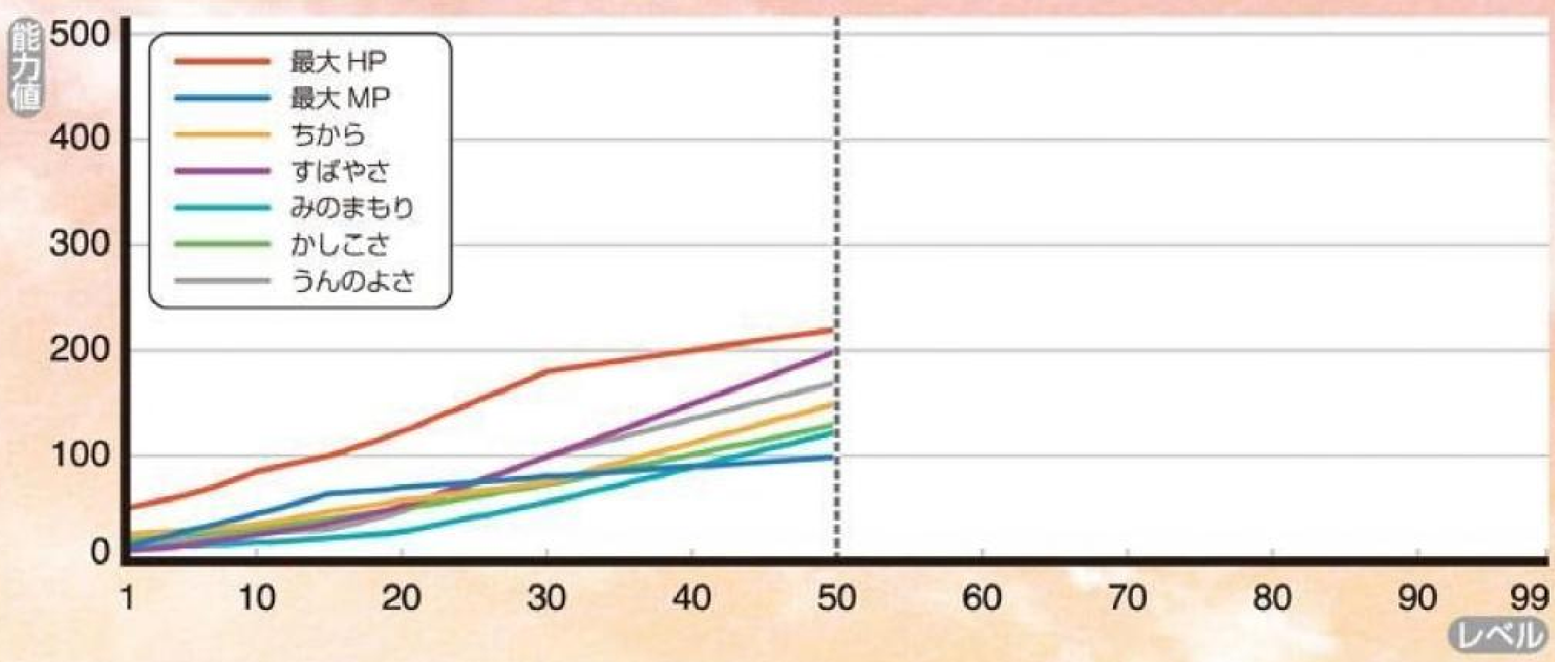
レベル	経験値	レベル	経験値
2	18	20	41942
5	825	30	183738
10	3294	40	491291
15	14407	50	1051028

※青年時代での初期所持品は、ブロンズナイフ、ドレイのふく

初期能力値

レベル	1
経験値	0
最大HP	50
最大MP	14
ちから	25
すばやさ	10
みのまもり	12
かしこさ	20
うんのよさ	16
攻撃力	37
守備力	12

能力値の伸びかた



⬅レベルの上限は50。最大HPが順調に上がっていくのに対し、最大MPはレベル16から伸びが小さくなる。

装備できるもの

※呪……装備すると呪われる　名……名産品

武器　【全8種類】

名前	攻撃力	特殊効果
こんぼう	+9	──
ブロンズナイフ	+12	──
どうのつるぎ	+13	──
くさりがま	+27	──
チェーンクロス	+28	敵1グループを攻撃する
はがねのつるぎ	+33	──
スネークソード	+42	──
グリンガムのムチ	+100	敵1グループを攻撃する

よろい　【全14種類】

名前	守備力	特殊効果
さまようよろい 呪	──	自分のすばやさが43、攻撃力が69、守備力が54に
おうじのふく	+0	──
ただのぬのきれ	+3	──
ぬののふく	+4	──
ドレイのふく	+5	──
たびびとのふく	+7	──
かわのよろい	+11	──
かわのこしまき	+12	──
うろこのよろい	+15	──
くさりかたびら	+19	──
せいどうのよろい	+21	──
てつのむねあて	+23	──
てつのよろい	+25	──
やいばのよろい	+55	直接攻撃のダメージをときどき跳ね返す

盾　【全5種類】

名前	守備力	特殊効果
おなべのふた	+2	──
かわのたて	+4	──
うろこのたて	+7	──
せいどうのたて	+11	──
てつのたて	+16	炎系や吹雪系にやや強くなる

かぶと　【全4種類】

名前	守備力	特殊効果
かわのぼうし	+2	──
きのぼうし	+6	──
てつかぶと	+16	──
てっかめん	+25	──

装飾品　【全2種類】

名前	効果
きぼりのめがみぞう 名	うんのよさ+15
メガンテのうでわ	チカラつきるとメガンテが発動



ヘンリーの特徴　補助呪文などで主人公の戦いをサポート

少年時代のヘンリーは戦闘中に指示を出せず、何もしないこともあるが、青年時代になれば作戦に従って戦うようになる。ただし、青年時代で冒険に出る前のレベルは1なので、ある程度成長するまで無理は禁物。マヌーサやルカナンを覚えたあとは、それらで主人公たちの援護をさせるといい。回復呪文は使えないため、やくそうを何個か持たせておこう。



⬅呪文が効きにくい相手には、対象が敵1グループの武器で直接攻撃を仕掛けるのも手。

サンチョ

忠誠の誓いは果てなく 男気あふれる従者の鑑



パパスと主人公の親子二代に渡って仕える、忠義にあふれる召使い。パパスが故郷を旅立ったときから従者としてお供をし、パパスがサンタローズの村を拠点と定めてからは、家を空けることの多い主人の留守を預かっていた。主人公のことは息子同然に思っており、長い歳月を経て再会を果たしたあとは、その役に立とうと肥満気味のカラダにムチ打って冒険に参加する。盛りは過ぎたとはいえ、かつての腕前はまだまだ健在。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	スクルト	味方全員の守備力を少し上げる
(最初から)	ラリホー	敵1グループを眠らせる
(最初から)	フローミ	現在いる場所の名前や階層を調べる
24	くちぶえ	魔物を呼び寄せて戦う
25	マホトラ	敵1体からMPを5～11奪い取る
28	ザキ	敵1体の息の根を止める
29	しのびあし	移動中、魔物に襲われにくくなる
30	メガンテ	命を捨てて敵全体を倒すか瀕死に
31	とうぞくのはな	フロア内のアイテムの数を調べる
32	メダパニ	敵1グループを混乱させる



初期所持品

武器	おおかなづち
よろい	ステテコパンツ
盾	おなべのふた
かぶと	シルクハット
装飾品	──

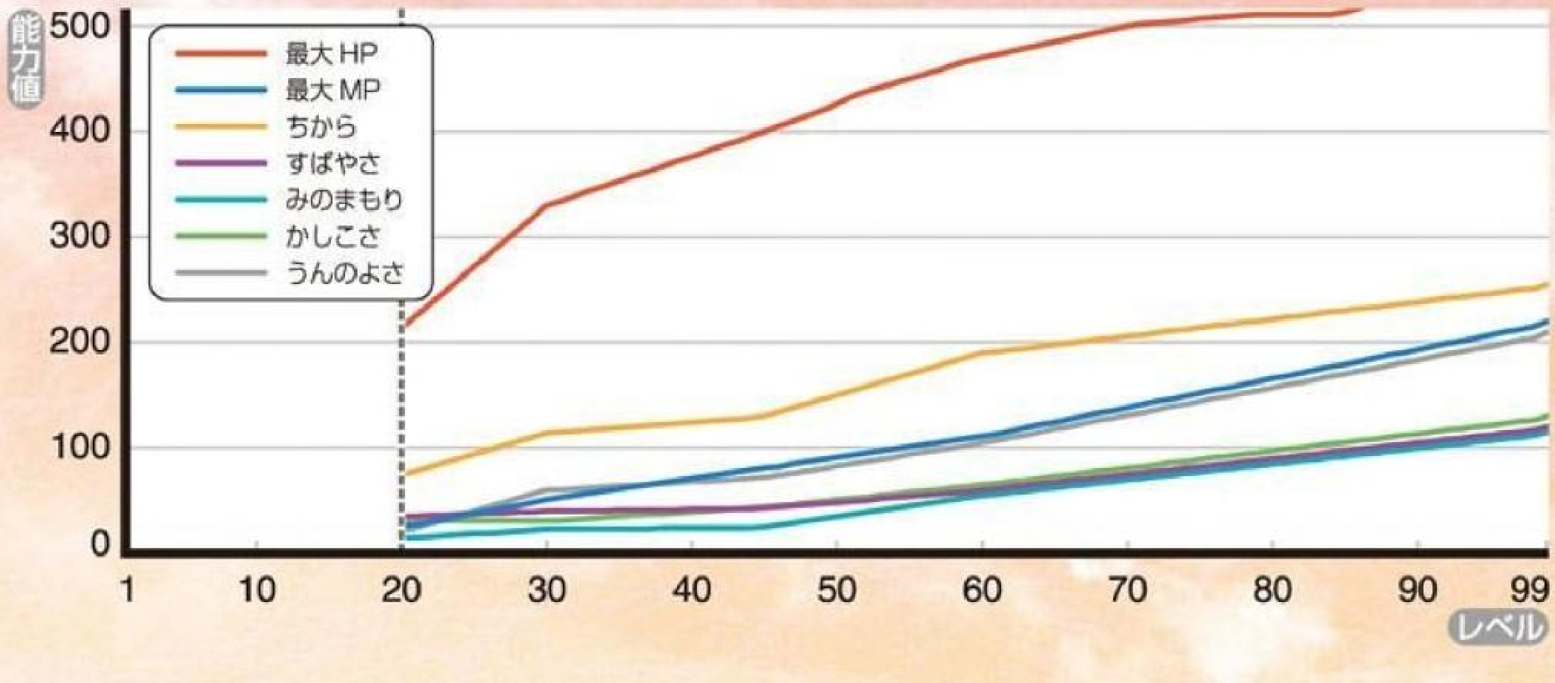
レベルアップに必要な経験値

レベル	経験値	レベル	経験値
21	37186	50	1275700
25	77858	60	2329813
30	164119	75	4090054
40	520868	99	6906440

初期能力値

レベル	20
経験値	29678
最大HP	214
最大MP	25
ちから	74
すばやさ	35
みのまもり	20
かしこさ	31
うんのよさ	21
攻撃力	104
守備力	57

能力値の伸びかた



⬅最大HPが圧倒的な伸びを見せていく。そのかわり、最大MPやすばやさなどはあまり成長しない。

装備できるもの

※呪……装備すると呪われる　名……名産品　道具……道具として使ったときの効果

武器 【全15種類】

名前	攻撃力	特殊効果
ひのきのぼう	+2	―
たけのヤリ	+5	―
こんぼう	+9	―
おおきづち	+10	―
いしのオノ	+20	―
くさりがま	+27	―
のこぎりがたな	+27	―
おおかなづち	+30	―
バトルアックス	+45	―
ウォーハンマー	+60	―
まじんのかなづち	+70	ミスしやすいが当たれば会心の一撃
らいじんのヤリ	+85	道具 敵1グループにデイン系の攻撃
みなごろしのけん 呪	+95	敵全体を攻撃する／自分の守備力がゼロに
ビッグボウガン	+110	―
はかいのてっきゅう	+125	敵全体を攻撃する

よろい 【全11種類】

名前	守備力	特殊効果
ぬののふく	+4	―
たびびとのふく	+7	―
かわのこしまき	+12	―
ステテコパンツ	+15	―
てつのむねあて	+23	―
カメのこうら	+33	―
ぎんのむねあて	+40	―
せんしのパジャマ	+40	眠っているときに寝返りで攻撃
やいばのよろい	+55	直接攻撃のダメージをときどき跳ね返す
まほうのよろい	+60	メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系にやや強くなる
まじんのよろい 呪	+85	ギラ系、炎系、吹雪系に強くなる／自分のすばやさがゼロに

盾 【全10種類】

名前	守備力	特殊効果
はめつのたて 呪	―	メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系に弱くなる／自分の守備力がゼロに
おなべのふた	+2	―
かわのたて	+4	―
うろこのたて	+7	―
せいどうのたて	+11	―
てつのたて	+16	炎系や吹雪系にやや強くなる
ふうじんのたて	+35	炎系や吹雪系にやや強くなる／道具 敵全体にニフラム
おおきなメダル 名	+40	―
オーガシールド	+48	炎系や吹雪系にやや強くなる
メタルキングのたて	+70	ザキ系、マヌーサ系、眠り、混乱に強くなる

かぶと 【全8種類】

名前	守備力	特殊効果
かわのぼうし	+2	―
とんがりぼうし	+3	―
きのぼうし	+6	―
てつかぶと	+16	―
シルクハット	+20	―
しあわせのぼうし	+35	歩くとMPが回復
グレートヘルム	+45	―
メタルキングヘルム	+70	―

装飾品 【全4種類】

名前	効果
ほしふるうでわ	すばやさが2倍になる
きぼりのめがみぞう 名	うんのよさ＋15
メガンテのうでわ	チカラつきるとメガンテが発動
エルフのおまもり	ザキ系、マホトーン系、眠り、混乱にとても強くなる





サンチョの特徴　仲間の盾となりつつ直接攻撃で敵を蹴散らす

最大HPとちからが高く、パーティの先頭に立って直接攻撃で戦うのが得意。まじんのかなづちを装備して会心の一撃を狙うこともできる。道具として使うとHPが回復する装備品（しゅくふくのつえなど）があるときは、それを持たせてAIで行動させるといい。すばやさが低いおかげで、敵から受けたダメージをそのターンのうちに回復してくれるのだ。



←フローミ、しのびあし、とうぞくのはなと、探索に役立つ呪文や特技を覚えるのも長所。

ピピン



思いつめないのが長所 誘惑に弱い愉快な兵士



子供のころから、グランバニア兵として国を守る父にあこがれ、その意志をつらぬいて兵士へと志願した青年。一兵士の身でありながら、主人公の旅に危険をかえりみず同行する見上げた勇気の持ち主だ。意外に茶目っ気にあふれた性格で、旅先ではいつも伴侶となる美女との出会いを求め、ギャンブルにも目がなくとことんのめりこむ。人生を自分なりに、精いっぱい楽しむことが彼のモットーであり、バイタリティの源であるようだ。



⬆本人は仲間を楽しませるためにこのような言動をしていると言い張っている。男の子にはウケがいいようだ。



覚える呪文・特技

（なし）

初期所持品

武器	はがねのつるぎ
よろい	てつのよろい
盾	てつのたて
かぶと	てつかぶと
装飾品	──

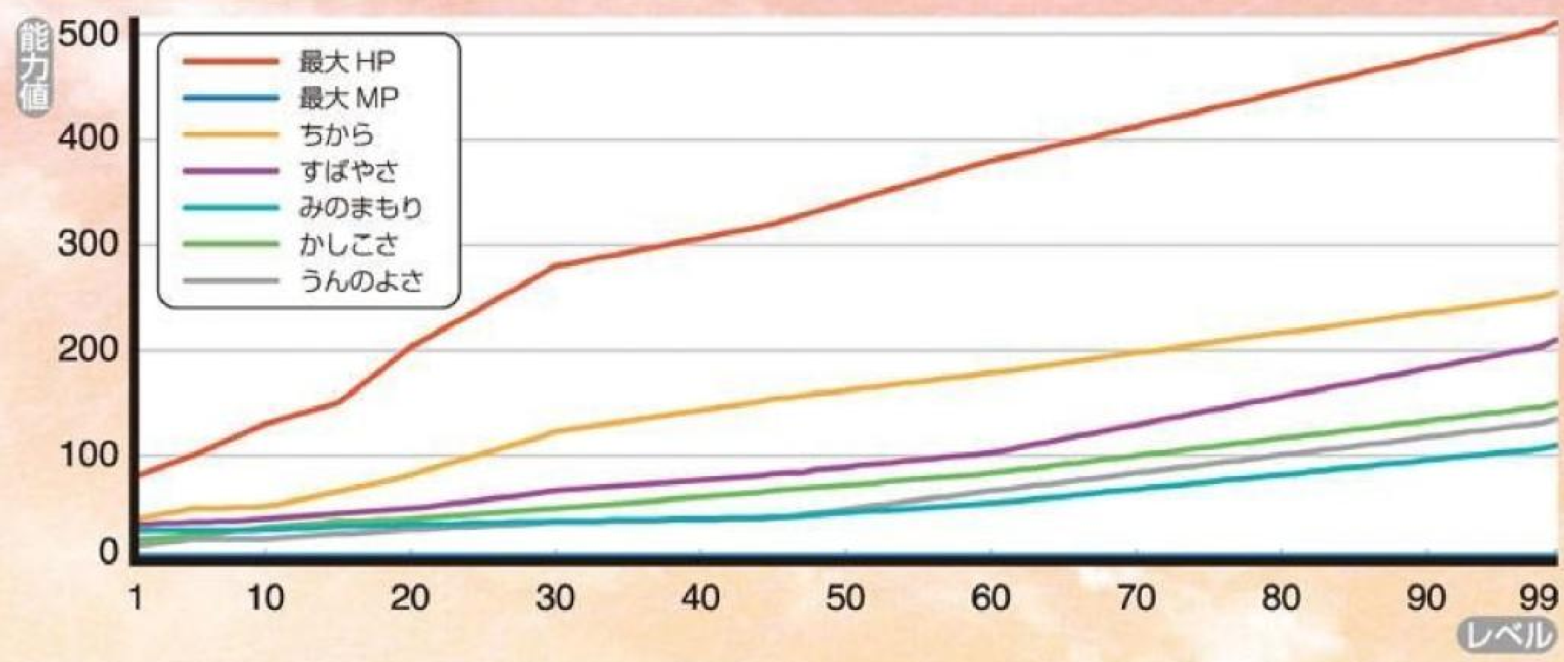
レベルアップに必要な経験値

レベル	経験値	レベル	経験値
2	244	30	159377
5	2380	50	1733423
10	8290	75	4699001
15	18619	99	7545956

初期能力値

レベル	1
経験値	0
最大HP	80
最大MP	0
ちから	40
すばやさ	35
みのまもり	29
かしこさ	20
うんのよさ	15
攻撃力	73
守備力	86

能力値の伸びかた



⬅最大HPとちからが大きく伸びていくのに対し、すばやさとみのまもりは低めで、最大MPはゼロのまま。

装備できるもの

※呪……装備すると呪われる　名……名産品

武器　【全13種類】

名前	攻撃力	特殊効果
どうのつるぎ	+13	―
はがねのつるぎ	+33	―
スネークソード	+42	―
モーニングスター	+45	敵1グループを攻撃する
まどろみのけん	+55	ときどき敵を眠らせる
はやぶさのけん	+67	同じ相手に2回連続で攻撃
ゾンビキラー	+80	ゾンビ系には威力2倍強
ドラゴンキラー	+90	ドラゴン系には威力2倍強
みなごろしのけん 呪	+95	敵全体を攻撃する／自分の守備力がゼロに
もろばのつるぎ 呪	+99	与えたダメージに応じて自分にもダメージ
デーモンスピア	+99	まれに敵の急所を突く
ふぶきのつるぎ	+105	ヒャド系が効く敵には威力増加
メタルキングのけん	+130	―

よろい　【全16種類】

名前	守備力	特殊効果
ぬののふく	+4	―
たびびとのふく	+7	―
かわのよろい	+11	―
うろこのよろい	+15	―
くさりかたびら	+19	―
せいどうのよろい	+21	―
てつのむねあて	+23	―
てつのよろい	+25	―
はがねのよろい	+30	―
シルバーメイル	+40	―
ドラゴンメイル	+50	炎系に強くなる
やいばのよろい	+55	直接攻撃のダメージをときどき跳ね返す
まほうのよろい	+60	メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系にやや強くなる
ほのおのよろい	+70	ヒャド系や吹雪系に強くなる
ミラーアーマー	+80	受けた呪文をときどき跳ね返す
メタルキングよろい	+95	―

盾　【全8種類】

名前	守備力	特殊効果
はめつのたて 呪	―	メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系に弱くなる／自分の守備力がゼロに
かわのたて	+4	―
うろこのたて	+7	―
せいどうのたて	+11	―
てつのたて	+16	炎系や吹雪系にやや強くなる
ドラゴンシールド	+30	炎系や吹雪系にやや強くなる
ほのおのたて	+40	ヒャド系や吹雪系に強くなる
メタルキングのたて	+70	ザキ系、マヌーサ系、眠り、混乱に強くなる

かぶと　【全7種類】

名前	守備力	特殊効果
かわのぼうし	+2	―
きのぼうし	+6	―
てつかぶと	+16	―
てっかめん	+25	―
ちりょくのかぶと	+40	かしこさ+15
グレートヘルム	+45	―
メタルキングヘルム	+70	―

装飾品　【全4種類】

名前	効果
ほしふるうでわ	すばやさが2倍になる
きぼりのめがみぞう 名	うんのよさ+15
メガンテのうでわ	チカラつきるとメガンテが発動
エルフのおまもり	ザキ系、マホトーン系、眠り、混乱にとても強くなる

ピピンの特徴　直接攻撃の数少ないエキスパート

呪文・特技が使えないものの、装備できる武器には強力なものが多く、直接攻撃をくり返すだけでも十分な戦力になる。守備力が高い魔物や攻撃をかわしやすい魔物との戦いに備え、道具として使うと呪文で攻撃できる装備品を持たせておこう。仲間になったときのレベルは1なので、それなりの強さになるまでは馬車に待機させておくのが安全だ。



←特殊効果のある武器をいくつか持たせ、戦う相手に合わせて使いわけるのがオススメ。

ドラゴンクエストV ㊙情報集

ひみつの宝箱 PART 1

仲間や魔物が混乱したときにとる行動は？

メダパニなどで混乱した仲間や魔物は、予測できない行動をとりはじめる。その行動の種類はさまざまで、何をするかは味方と敵で以下のようにちがう。敵を混乱させれば有利に戦えるのに対し、味方が混乱しても大きな被害は受けずにすむのだ。混乱中はゆかいな行動をとることもあるので、メッセージに注目しながら戦おう。



←混乱した仲間がとる行動のなかには、男性、女性、仲間モンスターでセリフや仕草が変わるものもある。

人間や仲間モンスターが混乱したときにとる行動

- いずれかの魔物に直接攻撃を行う。このときは武器の特殊効果が現れない（まじんのかなづちをのぞく）
- いずれかの魔物に体当たりでダメージを与える
- 小石を拾って投げ、いずれかの魔物にダメージを与える



←体当たりや小石で攻撃したときは、直接攻撃の4分の1ほどのダメージを敵1体に与えることができる。

- いずれかの魔物を投げ飛ばして追い払う。ザキ系の攻撃が効かない相手には、踏んばられて失敗に終わることがある。投げ飛ばした魔物からは経験値などを得られない
- 武器をめちゃくちゃに振りまわすが、勢いあまって転び、自分が4～6のダメージを受ける
- 魔物に突進するが、転んで自分が1ターン休みになる
- よろいを脱いで装備からはずす
- 何だかやれそうな気がしてパーティの先頭へ移る
- 戦いに疲れて馬車にもどる
- いきなり仲間に抱きつくが、すぐに振り払われて何も起こらない



←先頭に移ったり馬車にもどったり仲間に抱きついたりするのは、ふたり以上で戦っているときのみ。

- 両手に武器を持って攻撃するが、どちらもミスになる
- 呪文を唱えようとするが、ど忘れしていて何も起こらない
- 魔物に説教をはじめるが、聞いてもらえず何も起こらない
- 魔物にからんでおどすが、無視されて何も起こらない
- なんだか悲しくなって泣き出すが、何も起こらない
- 逃げ出そうとするが、魔物にまわりこまれて失敗に終わる
- 戦いの様子をぼーっと見ているだけで何もしない
- どうすればいいのかわからず何もしない

魔物が混乱したときにとる行動

- いずれかの魔物に直接攻撃を行う。自分を狙うこともあるが、そのときは身体がついていかず何も起こらない
- こちらに体当たりをしてくるが、当たらずにそのままどこかへ去る。去った魔物からは経験値などを得られない
- 金縛りにあい、混乱が解けるかわりに5～8ターンのあいだマヒする。本来ならマヒしないモンスターにも起こる
- いきなり逃げ出す
- 仲間を呼ぶが、誰もこない
- ヘンテコな踊りを踊るが、何も起こらない
- 不気味にほえるが、何も起こらない
- おびえて何もしない

CHAPTER 2

——冒険の基礎知識——



冒険の基礎知識 01

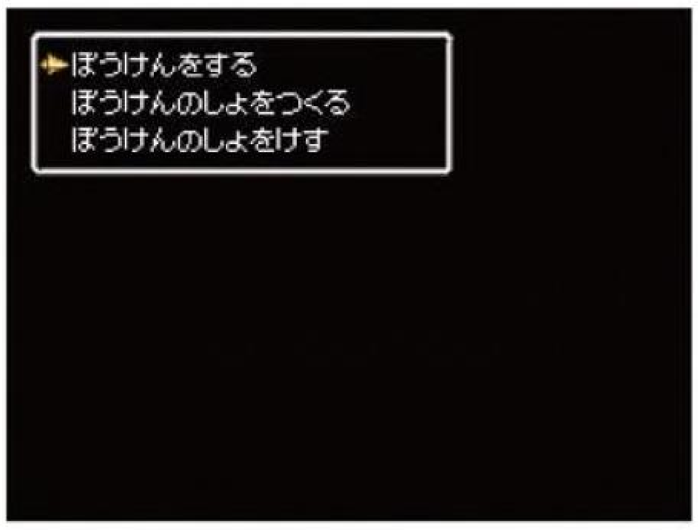
冒険の書の使いかた

冒険の書は、仲間たちの強さや所持品、冒険をどこまで進めたかといった、旅の成果を記録するためのもの。まずは、冒険の書の使いかたを覚えるところからはじめよう。



最初に冒険の書を作る

冒険を最初からはじめたいときは、右の写真の冒険の書メニューで、「ぼうけんをする」または「ぼうけんのしょをつくる」を選ぼう。そのあと、「使用していません」と表示されている冒険の書を選択して新しい冒険の書を作り、主人公の名前を決めると、冒険がはじまるのだ。ちなみに、冒険の書は全部で3つまで作ることができる。



⬅タイトル画面のときに何らかのボタンを押すと、冒険の書メニューの画面になる。

冒険の書に記録してから冒険を終える

冒険を終えるときは、かならず教会でお祈りをし、冒険の書のいずれかに記録しておこう。そうすれば、前回のつづきから冒険を再開できるようになるのだ。冒険を終えたあとそのつづきをするには、冒険の書メニューの「ぼうけんをする」で、記録した冒険の書を選べばいい。

冒険を終えるときの手順

町などにある教会で神父に話しかけて、「おいのりをする」を選ぶ



↓

記録したい冒険の書を選ぶ



↓

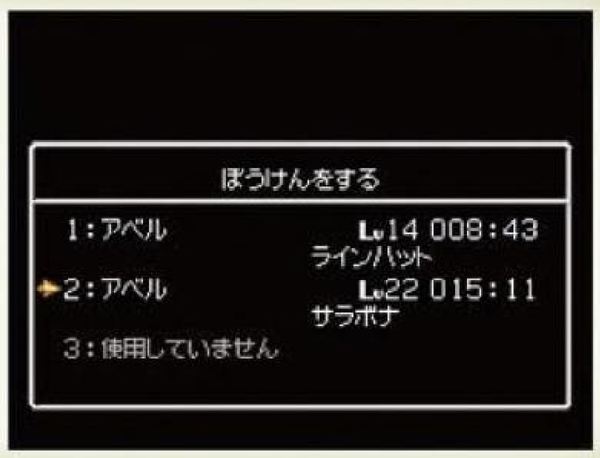
上書きする場合は、確認に「はい」と答える

冒険を再開するときの手順

冒険の書メニューで「ぼうけんをする」を選ぶ

↓

再開したい冒険の書を選ぶ



↓

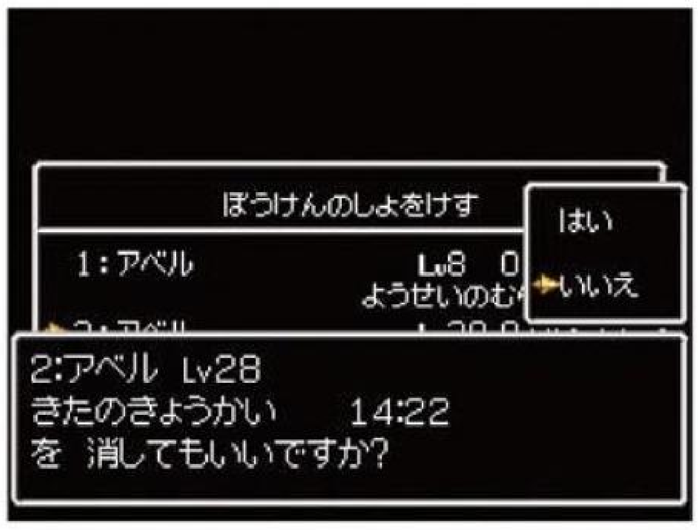
記録をした教会から冒険が再開される



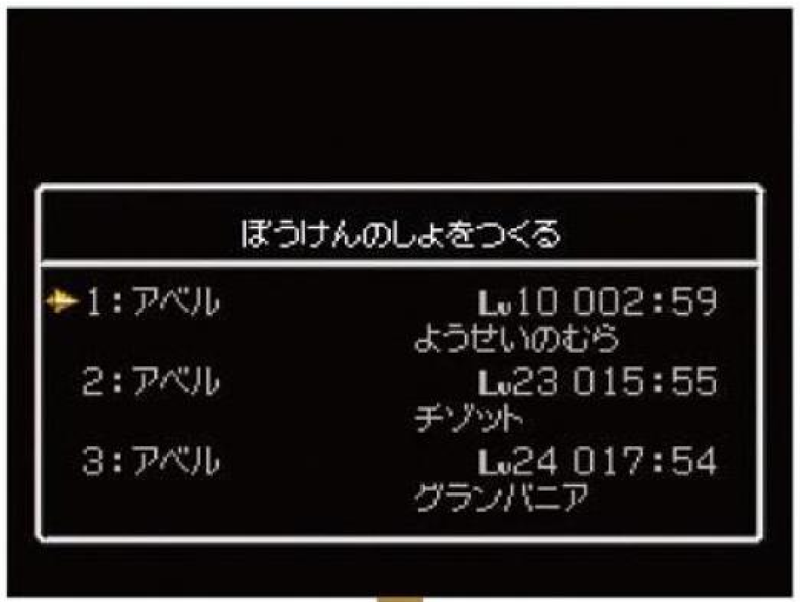
いらなくなった冒険の書はいつでも消せる

冒険の書メニューでは、いまある冒険の書を消すこともできる。やりかたは簡単で、「ぼうけんのしょをけす」を選んでから、消したい冒険の書を決めるだけでいい。冒険の書が3つあるときに最初から冒険をはじめたい場合は、いらなくなったものをこの方法で消しておこう。ただし、消した冒険の書を復活させる方法はないので、必要なものまで消してしまわないように注意。

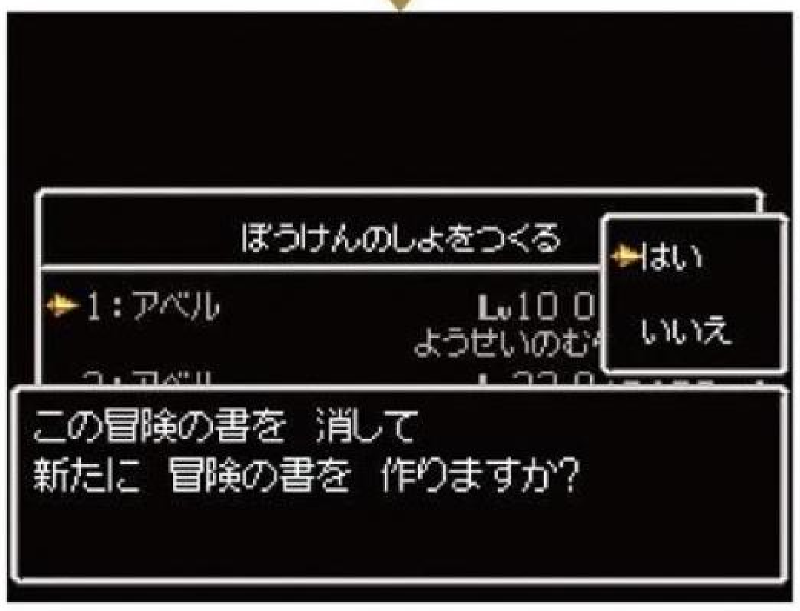
なお、右の写真のように、すでにあるものを消しつつ、新しい冒険の書を作ることもできる。



←消す前には確認が入る。本当に消していいなら「はい」と答えよう。



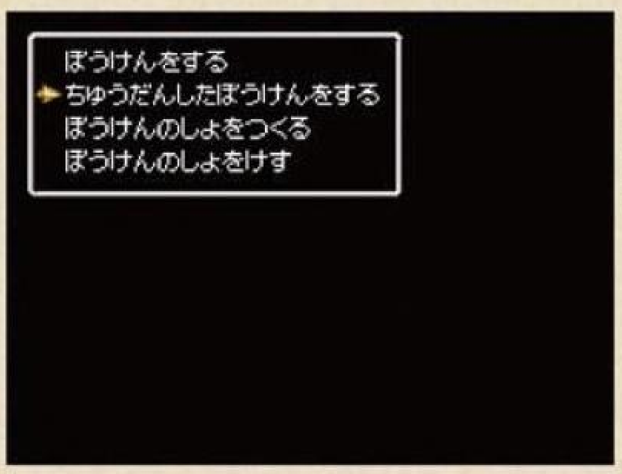
←「ぼうけんのしょをつくる」で、すでにある冒険の書を選ぶと……。



←その冒険の書を消したうえで、新しい冒険の書を作ることができる。

バッチリ知ろうぜ 教会に行けないときは中断の書を使おう

町から遠く離れたフィールド上やダンジョンの奥などでは、冒険を終えたくなっても、教会から遠いのですぐには冒険の書に記録できない。そんなときは、移動中のコマンド(→P.44)で「さくせん」→「ちゅうだん」の順に選び、「中断の書」という特殊な冒険の書に記録するといい。中断の書からつづきをやりたいときは、冒険の書メニューで「ちゅうだんしたぼうけんをする」を選ぼう。



←中断の書に記録していると、冒険の書メニューの項目が増える。



➡特定の仕掛けがあるフロアなどでは、中断の書が使えないので注意。

中断の書を利用するときの注意点

- 3つある冒険の書に対して、中断の書はひとつを共用する
- すでに記録された中断の書があるときは、かならずそれが上書きされる
- 町や城では基本的に中断の書を利用できない
- ダンジョン内の特定の場所では、中断の書を利用できない
- 中断の書から再開しても、中断の書の内容は消えない



冒険の基礎知識 02

冒険の流れ

冒険をはじめてみたはいいものの、何をするべきなのかわからず、困ったりはしていないだろうか。そんなことにならないよう、基本とも言える冒険の流れを理解しておきたい。



冒険の基本的な進めかたを知っておこう

町や城で冒険の準備を整えたら、フィールド上を旅して目的地へ向かい、ときにはダンジョンを探検する……というのが、冒険の基本的な流れだ。下の図を見て、それぞれの場面でどんなことをすればいいのかをあらかじめ頭に入れておけば、冒険をスムーズに進められるだろう。



町や城を探索する

→P.38

町や村、城では、最初に住人たちと話をしてまわり、情報を集めることが大切。そのあと、お店で道具を売り買いしたり、各種の施設に立ち寄ったりして、これから先の冒険の準備を整えよう。タルやツボ、タンスといったものを調べて、なかに入っている道具やお金などを手に入れておくのも忘れずに。











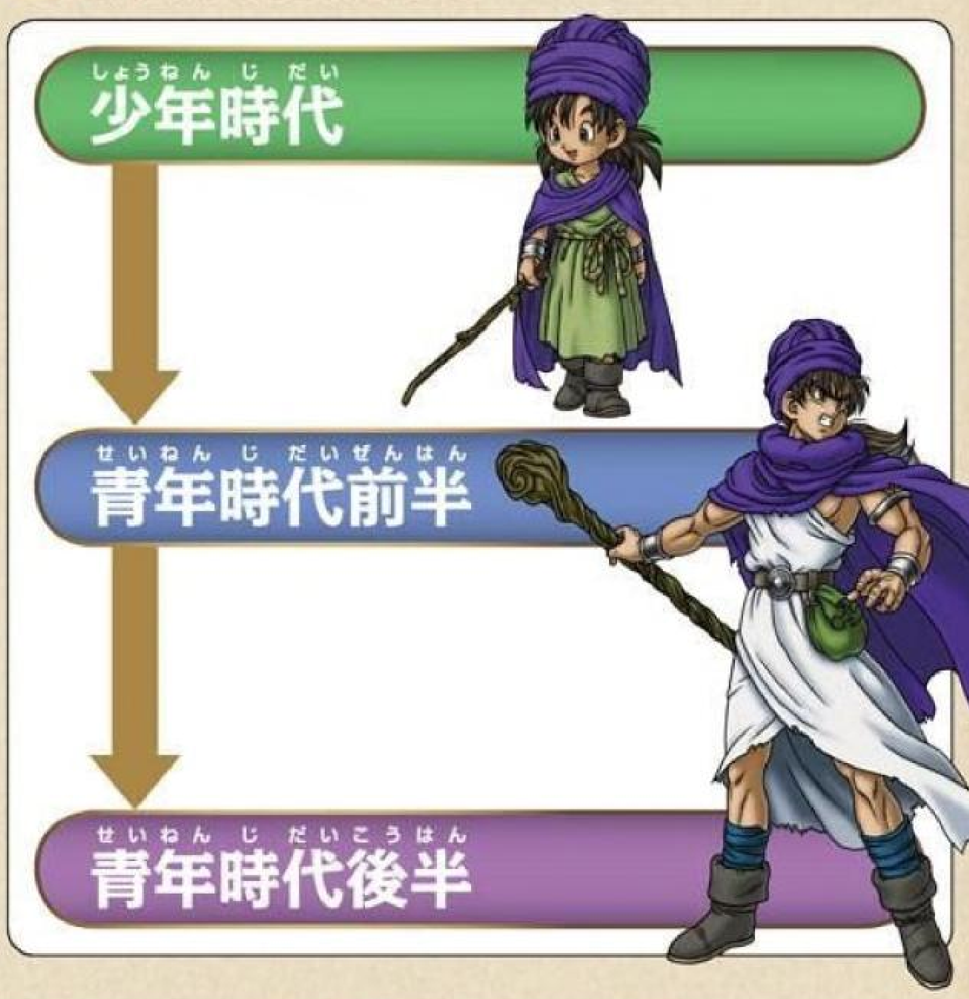
バッチリ知ろうぜ 物語はおおまかに3つの時代にわけることができる

物語中には、数年の歳月が経過する場面が2度あり、本書では、その場面を境として、物語全体を「少年時代」「青年時代前半」「青年時代後半」にわけて解説している。各時代ごとに、町の様子やフィールドに現れる魔物の顔ぶれなどが大きく変わるのだ。なお、時代が変わる前後で主人公の強さは変化しない。



⬅時代が変わったあと、以前訪れた町に足を運ぶと、新たな発見があるかも?

●時代の移り変わりかた



フィールドを探索する →P.52

フィールドでは、現れる魔物と戦いながら、つぎの目的地である町やダンジョンなどを目指して進む。目的地以外にも、何か建物を見かけたら、立ち寄ってみるのもいいだろう。



ダンジョンを探索する →P.54

ダンジョンでは、宝箱などからさまざまなものが手に入る。ただし、手ごわい魔物が待ち受けていたり、複雑な仕掛けに行く手をはばまれたりすることもあるので、慎重に探索しよう。



魔物と戦う →P.58

フィールドやダンジョンを移動していると、魔物が襲ってくる。探索をつづけるには、魔物を倒すか、戦闘から逃げる必要があるのだ。なお、青年時代には、倒した魔物を仲間にできる(→P.82)。





冒険の基礎知識 03

操作方法と画面の見かた

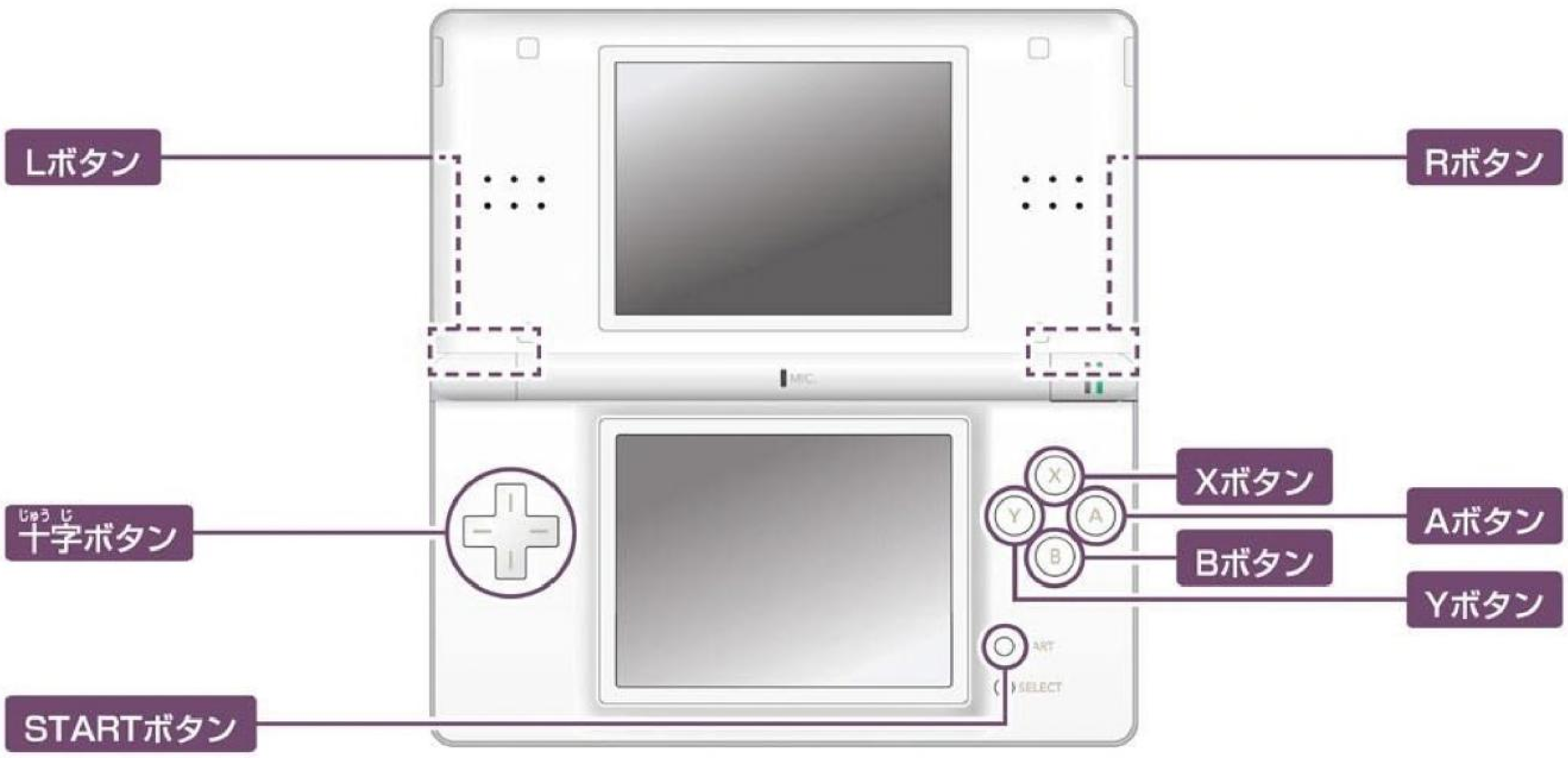
操作のしかたや画面表示の意味を知ることは、冒険を進めるうえで必要不可欠。冒険をはじめる前に、各ボタンの使いかたと画面の見かたを覚えておこう。



ボタンの役割は状況によって異なる

操作の基本は、「十字ボタンで動かす」「Aボタンで決定」「Bボタンでキャンセル」の3つ。この3つさえ覚えておけば、操作に迷うことはほとんどないはずだ。各ボタンのこまかな使いかたは下の図のとおり。同じボタンでも、場面によって役割がちがう点には注意しよう。

ボタンの使いかた



ボタン	移動中	コマンド表示中	戦闘中	マップ情報表示中	魔法のじゅうたんで移動中	文字入力中
十字ボタン	移動	カーソルを移動	カーソルを移動	——	移動	カーソルを移動
Aボタン	べんりボタン(話す、調べるなど)	決定	決定	閉じる	降りる	決定
Bボタン	仲間と会話する	キャンセル	キャンセル	閉じる	降りる	ひとつ前の文字を消す
Xボタン	メインコマンドを表示	決定	決定	閉じる(フィールドにいるときのみ)	降りる	決定
Yボタン	マップ情報を表示	すべてのウィンドウを閉じる	キャンセル	つぎの情報を表示	マップ情報を表示	ひとつ前の文字を消す
Lボタン	マップを左に回転	——	——	——	——	——
Rボタン	マップを右に回転	——	——	——	——	——
STARTボタン	——	——	——	——	——	カーソルを「おわる」へ移動

※移動中、LボタンとRボタンを同時に押すと、画面の上側が北になるようにマップの向きがもどる
※ウィンドウに⇦と⇨が表示されているときは、十字ボタンの左右でウィンドウが切りかわる

画面の見かたを知っておこう

冒険中、上下それぞれの画面には、さまざまなものが表示される。移動中の画面の見かたを下の図にまとめたので、表示の意味をしっかりと覚えておいてほしい。なお、メインコマンドを表示しているときの画面の見かたはP.44、戦闘中の画面の見かたはP.58に掲載している。

フィールドを移動中の画面の見かた

上画面 世界地図が表示される(→P.53)

行ったことがある町、城、ダンジョンなど(赤→黄→赤……と交互に色が変化)

パーティの現在位置



行ったことがあるフィールド(色つきで表示)

行ったことがないフィールド(灰色で表示)

下画面 パーティの周辺が表示される

パーティ

町やダンジョンを移動中の画面の見かた

上画面 下画面とつながって周囲の様子が表示される



下画面 パーティの周辺が表示される

パーティ

冒険の基礎知識 04

町や城の歩きかた

世界各地に点在する町や村、城などは、冒険の拠点となる重要な場所。さまざまな施設の利用のしかたや、町を歩くときの注意点などを覚えておけば、冒険に役立つはずだ。



町を見渡してみよう

町や城のなかでYボタンを押すと、右の写真のように、施設の場所とお店で売っている商品を上画面で確認できる。また、ほとんどの町や城では、LボタンやRボタンを押すと、マップを回転させることが可能だ。思いがけない発見があるかもしれないので、マップをまわしてスミズミまで見てみよう。



Yボタンを押したときの上画面の変化



※AボタンかBボタンを押すと通常のマップにもどる
※1……お店が複数ある場合は、Yボタンを押すたびに商品のリストが順番に切りかわる

マップのまわしかた



※LボタンとRボタンを同時に押すと、画面の上側が北になるようにマップの向きがもどる

人と話したり気になるものを調べたりしよう

町で人と話せば、情報を集めることができる。冒険を進めるために欠かせない話をしてくれる人もいるので、いろいろな人と会話しておくといい。また、町には、Aボタンや「しらべる」コマンドで調べられるものがたくさんある。なかでも、下で紹介しているものはとくに重要なので、見逃すことのないよう、入念に探してまわろう。



⬅下記で紹介しているもののほかにも、絵、石像、酒棚、壁の落書きなど、さまざまなものを調べられる。

調べておくといいもの



宝箱　タル　ツボ　タンス①　タンス②　地面の光

調べると、道具やゴールドなどを入手できることがある。タルとツボはAボタンで調べると壊れてその場所を通れるようになり、中身があればそれも手に入る。



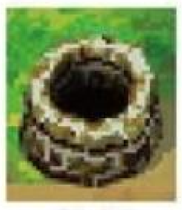
本棚

本を読んで、情報を得られることがある。



張り紙

書いてある文章を読んで、情報を得られる。



井戸

井戸のなかに入れる。底には、何かが落ちていることも。



地球儀

すべての地域が色つきになった世界地図を上画面で見られる。

通るのにカギが必要な扉もある

ふつうの扉は、その方向に向かって歩くと、開けて通り抜けることができる。ただし、赤い扉を開けるにはまほうのカギが、鉄格子を開けるにはさいごのカギが必要。また、青い扉は場所ごとに開ける方法が異なる。



⬅たとえば、ラインハット城の青い扉はすべて、ラインハットのカギで開く。



➡しかし、ほかの場所の青い扉は、ラインハットのカギでは開かないのだ。

扉の種類

ふつうに開く扉



まほうのカギで開く扉



さいごのカギで開く扉



場所ごとに異なる条件で開く扉



昼と夜ではいろいろなちがいがある

時間帯によって(→P.53)、町の様子は大きく変わる。基本的に、昼は利用できる施設が多く、大勢の人の話を聞けるが、夜は、その時間帯にだけ開いている施設があったり、昼とはちがう話をしてくれる人がいたりするのだ。そのため、昼と夜の両方で町などを探索しておいたほうがいい。



⬅町のなかで歩いていても時間は進まないが、やみのランプなどで一気に時間を進めることは可能。



旅の扉で遠く離れた場所へ行ける

一部のほこらや城などには、「旅の扉」と呼ばれる仕掛けがある(右の写真を参照)。この仕掛けの中央にある青い渦に入ると、対になった別の旅の扉へと一瞬で移動できるのだ。大幅な近道ができたり、徒歩や乗り物では行けない場所へ行けたりするので、うまく利用していこう。なお、ほこらなどの建物内ではなく、フィールド上に直接設置されている旅の扉もある。



⬅冒険を進めていくあいだに、旅の扉を何度か使うことになるはずだ。



バッチリ知ろうぜ ルーラとキメラのつばさにはちがいがある

ルーラとキメラのつばさはどちらも、訪れたことがある町などへ一瞬で移動するためのもの。しかし、ルーラが行き先を自分で選べるのに対し、キメラのつばさは最後に訪れた町や城へ移動するという点が大きくちがう。また、ルーラとキメラのつばさでは、行ける場所も微妙に異なるのだ。ちなみに、ルーラを覚えた直後から選べる行き先は、ラインハット城、オラクルベリー、港町ポートセルミ、ルラフェンの4ヵ所。ルーラを覚えたあとに右の表の場所を訪れると、行き先の候補にそこが追加される。



ルーラやキメラのつばさで行ける場所

名前	ルーラ	キメラのつばさ
ラインハット城	○	○
オラクルベリー	○	○
海辺の修道院	○	○
港町ポートセルミ	○	○
ルラフェン	○	○
カボチ村	○	○
サラボナの町	○	○
テルパドール	○	○
メダル王の城	○	○
ネッドの宿屋	○	○
グランバニア城	○	○
北の教会	○	○

名前	ルーラ	キメラのつばさ
エルヘブン	○	○
サンタローズの村	○	○
アルカパの町	○	○
妖精の村	○	○
天空城	○	×
ジャハンナ	○	○
エビルマウンテン	○	○
名産博物館	○	○
うわさのほこら	×	○
山奥の村	×	○
カジノ船	×	○

※ルーラを使うときに表示される順で記載している
※かぜのぼうしにもキメラのつばさと同じ効果がある

施設を利用してみよう

町には、教会やお店、宿屋など、さまざまな施設がある。それらの施設を訪れて、以降の冒険の準備をしておこう。多くの施設は利用にお金がかかるので、必要な金額を用意しておくことも忘れないように。なお、モンスター預かり所やゴールド銀行などがあるのは、一部の町だけだ。

教会

昼 ○
夜 ○

旅の成果を冒険の書に記録したり、仲間を生き返らせたりすることが可能(くわしくは下の表のとおり)。生き返らせるときと呪いを解くときの寄付金は、レベルが上がるほど高くなる。

教会でできること

項目	できること	寄付金
おいのりをする	冒険の書に記録する	(無料)
おつげをきく	仲間がつぎのレベルになるのに必要な経験値を教えてもらう	(無料)
いきかえらせる	仲間ひとりを、HP満タンの状態で生き返らせる(MPは回復しない)	(下表参照)
どくのちりょう	仲間ひとりの毒や猛毒を消す	5ゴールド
のろいをとく	仲間ひとりの、魔物にかけられた呪いを解く	レベル×30ゴールド

仲間を生き返らせるときの寄付金

レベル	寄付金	レベル	寄付金	レベル	寄付金
1	10	34	1160	67	4490
2	10	35	1230	68	4630
3	10	36	1300	69	4770
4	20	37	1370	70	4910
5	30	38	1450	71	5050
6	40	39	1530	72	5190
7	50	40	1610	73	5330
8	70	41	1690	74	5480
9	90	42	1770	75	5630
10	110	43	1850	76	5780
11	130	44	1940	77	5930
12	150	45	2030	78	6090
13	170	46	2120	79	6250
14	200	47	2210	80	6410
15	230	48	2310	81	6570
16	260	49	2410	82	6730
17	290	50	2510	83	6890
18	330	51	2610	84	7060
19	370	52	2710	85	7230
20	410	53	2810	86	7400
21	450	54	2920	87	7570
22	490	55	3030	88	7750
23	530	56	3140	89	7930
24	580	57	3250	90	8110
25	630	58	3370	91	8290
26	680	59	3490	92	8470
27	730	60	3610	93	8650
28	790	61	3730	94	8840
29	850	62	3850	95	9030
30	910	63	3970	96	9220
31	970	64	4100	97	9410
32	1030	65	4230	98	9610
33	1090	66	4360	99	9810

武器屋 防具屋 道具屋 よろず屋

昼 ○(一部例外あり)　夜 ×(一部例外あり)

道具の売り買いが可能。買うときに、ほしい道具にカーソルを合わせたあと十字ボタンの左右を押すと、買う数を1～9個の範囲で指定できる。



⬆買い物をするときは下画面で商品を選ぶ。装備品にカーソルを合わせたときは装備した場合の攻撃力などの変化が、どうぐにカーソルを合わせたときはその道具を持っている数が、上画面に表示される。



⬅港町ポートセルミの道具屋にかぎり、買い物をすると、ときどきふくびきけんがもらえる。

※昼夜の欄の「○」は利用できることを、「×」は利用できないことを示す

宿屋

昼 ○
夜 ○

泊まると、馬車にいる仲間も含めた全員のHPとMPが完全に回復し、時間帯が朝になる。料金は「ひとりあたり○ゴールド」という形で支払うため、パーティの人数が少ないときほど安い。



←チカラつきている仲間は回復しないかわりに、料金に含まれない。

酒場

昼 ○（一部例外あり）
夜 ○

人々と話ができる。大半の酒場は昼でも開いているが、夜のほうが集まっている人の数が多い。



←お店の人がお酒を勧めてくれる酒場では、お酒を断ると話を聞かせてもらえることも。

モンスター預かり所

昼 ○
夜 ○（一部例外あり）

仲間モンスターを預けたり、預けている仲間モンスターをパーティに加えたりできる。詳細は下の表のとおりで、料金は無料。この施設は世界の4ヵ所にあり、預けたモンスターはどの場所のモンスター預かり所からでもパーティに加えられる。なお、戦闘でモンスターを仲間にしたとき、すでにパーティが8人だと、その場でいずれか1匹をモンスター預かり所に送ることが可能(→P.82)。

モンスター預かり所でできること

項目	できること
あずけにきた	仲間モンスターを預ける。預けられる数は80匹(倒して仲間にしたモンスターは76匹)まで。預けたモンスターが持っている道具は、装備しているもの以外はすべて自動的にふくろに入る。
むかえにきた	預けているモンスターをパーティに加える。
ようすをみる	預けているモンスターの強さを見る(「つよさ」コマンドと同じ／→P.46)。
わかれにきた	預けているモンスターを野に帰して永遠に別れる。別れたモンスターが持っていた道具は、すべて自動的にふくろに入る。
なまえをかえる	預けているモンスターやふくろの名前を変更する。

モンスター預かり所がある町や城

- オラクルベリー
- グランバニア城(青年時代後半)
- 港町ポートセルミ
- ジャハンナ



←モンスター預かり所に預けられているモンスターは経験値を獲得できないので注意。

ルイーダの店

昼 ○
夜 ×

青年時代後半のグランバニア城にのみある特別な酒場で、人間の仲間を加えたりはずしたりできる。モンスター預かり所と同じく、利用は無料。

ルイーダの店でできること

項目	できること
なかまをくわえる	人間の仲間をパーティに加える。
なかまをはずす	人間の仲間をパーティからはずす。ただし、主人公と、チカラつきている人ははずせない。はずした人が持っていた道具は、装備しているもの以外はすべて自動的にふくろに入る。
リストをみる	パーティからはずしている人の強さを見る(「つよさ」コマンドと同じ／→P.46)。



←仲間をはずしても装備中の道具はそのままだが、それ以外はすべてふくろに入る。



※昼夜の欄の「○」は利用できることを、「×」は利用できないことを示す

ゴールド銀行

昼 ○
夜 ○（一部例外あり）

お金を1000ゴールド単位で預けたり引き出したりできる施設。預けてあるお金は、パーティが全滅しても減ることがない。ゴールド銀行があるのは下記の5ヵ所で、預けたお金は、この5ヵ所のどこからでも引き出せる。

ゴールド銀行がある町や城

- オラクルベリー
- メダル王の城
- 港町ポートセルミ
- ジャハンナ
- グランバニア城（青年時代後半）

福引き所

昼 ○
夜 ○

港町ポートセルミにのみある施設。ふくびきけん1枚と引きかえに福引きができ、出た玉の色に応じた景品がもらえる（→P.335）。



←白い玉（5等）が出たときの景品はふくびきけん。もう1回やり直すことができる。

カジノ

昼 ○
夜 ○

オラクルベリーとカジノ船にある施設。コインを賭けて、さまざまなゲームが楽しめる（→P.308〜317）。コインは景品と交換可能。



←手に入れたコインは、オラクルベリーとカジノ船のどちらのカジノでも使える。

すごろく場

昼 ○
夜 ○

すごろくで遊べる施設（→P.318）。カジノに併設されているほか、町そのものがひとつの巨大なすごろく場になっているような場所もある。



←ゴールしたときだけでなく、パネルに止まったときにも、いろいろなものが手に入る。



バッチリ知ろうぜ　町に入るとメンバーが入れかわることがある

一部の町などに入ると、馬車の外にいるメンバーが、人間を優先するような形で自動的に変更される。変更されたメンバーは、町の外に出ればもとにもどるが、下記のいずれかの状況に当てはまるときはもどらない。宿屋に泊まった場合などは、忘れずに自分の手でメンバーを並びかえておこう。

町の外に出てもメンバーがもどらない状況

- 宿屋に泊まったあと
- モンスター預かり所やルイーダの店で仲間を加えたりはずしたりしたあと
- 町のなかで仲間を生き返らせたあと
- 町のなかで戦闘をしたあと
- 町のなかで自分で並びかえをしたあと
- モンスター格闘場で試合を観戦したあと

なお、主人公がチカラつきているときに特定の町（アルカパの町など）に入ると、メンバーが変わるだけでなく、仲間が主人公を教会に連れていって生き返らせてくれる。通常なら、教会で生き返らせてもらうときはHPだけが回復するが、この場合はMPまで回復するうえに、寄付金が無料ですむのだ。



←町であくまのツボに襲われたときは、入れかわったメンバーで戦うことに。

冒険の基礎知識 05

移動中のコマンド

移動中に呪文を使ったり装備を持ちかえたりするときには、メインコマンドを利用する。コマンドひとつひとつの役割を覚えて、上手に使いながら冒険を進めよう。



6つのコマンドを使いこなそう

町やダンジョン、フィールドなどを移動中にXボタンを押すと、6つのメインコマンドが下画面に表示される。各コマンドを選んで実行すれば、探索に必要なさまざまなことができるのだ。



←Bボタンを何度も押さなければウィンドウが閉じないときでも、Yボタンなら1回ですべて閉じられる。

メインコマンド表示中の画面の見かた



はなす

目の前の人物(目の前に誰もいないときは仲間)と話をする。なお、目の前の人物との会話はAボタン、仲間との会話はBボタンでも可能。



←AボタンやBボタンは、このコマンドのかわりとして使えるので、とても便利だ。

じゅもん

呪文や特技を使う。馬車のなかで待機している仲間の呪文や特技は、フィールドや町では使えるが、多くのダンジョンでは使用できない。



どうぐ

道具を使う、捨てる、装備するといったことができる。上画面には、選んでいる人の持ち物や、道具の簡単な説明が表示される。

●つかう

道具を使う。

●わたす

道具を誰かに手渡したり、ふくろのなかに入れたり、相手の持ち物と交換したりする。渡したものが装備品であれば、その場で装備も可能。渡す相手を自分にすると、道具の並び順を入れかえられる。

●すてる

道具を捨てる。実際に手放す前に、ふつうの道具なら1回、手に入りにくい道具なら2回の確認が入る。なお、重要な道具は捨てられない。

●そうび

道具を装備する。このコマンドが表示されるのは、装備可能なものを選んでいるときのみ。

●インパス

道具のおおまかな効果、装備できる仲間、お店に売るときの値段がわかる。このコマンドが表示されるのは、インパスの呪文を覚えている仲間がパーティにいるときで、実行してもMPは消費しない。



⬅インパスの呪文を覚えている仲間が全員チカラつきていてもこのコマンドは使える。

●やめる

コマンドをキャンセルする。

道具の持ち主や渡す相手を選ぶときの画面の見かた



道具を選ぶときの画面の見かた



しらべる

自分の目の前や、足元を調べる。Aボタンで代用が可能。なお、タルやツボを前にしてAボタンを押したときは、壊しながら中身を調べる。



⬅「しらべる」コマンドでタルやツボを調べた場合は、壊さずに、なかをのぞきこむ。



つよさ

仲間の強さや状態を確認する。AボタンやXボタンを押すと、表示する内容の切りかえが可能。十字ボタンの左右で誰の強さを見るか選ぶことができ、馬車シンボル（ぜんいん）を選んだときは、カジノのコインの枚数などが見られる。なお、各能力値の意味についてはP.78～79を参照。

仲間を選んだときの画面の見かた

パーティの所持金（単位：ゴールド）

装備

経験値

名前、顔、肩書きまたは種族名、性別、能力値

仲間



Aボタンか Xボタン（※1）



戦闘中に使える呪文や特技

移動中に使える呪文や特技

仲間

※1……呪文も特技も覚えていない仲間はボタンを押しても表示が切りかわらない

馬車シンボル（ぜんいん）を選んだときの画面の見かた

馬車で待機しているメンバーのHPとMP

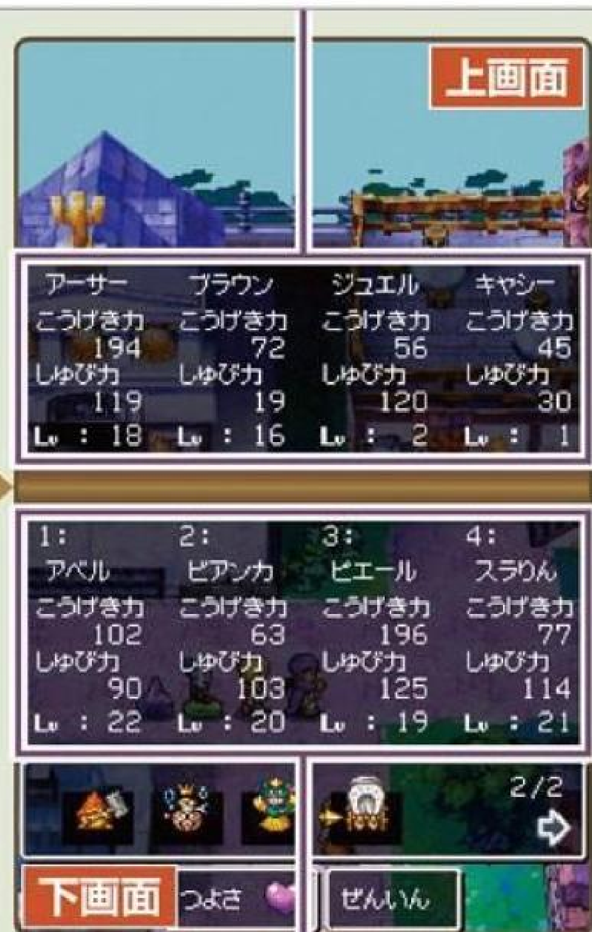
馬車で待機しているメンバーの攻撃力と守備力とレベル



Aボタンか Xボタン



Aボタンか Xボタン



カジノのコインの枚数、預けているちいさなメダルの枚数、所持金、ゴールド銀行に預けている金額、これまでに冒険した時間

戦闘に参加するメンバーのHPとMP

戦闘に参加するメンバーの攻撃力と守備力とレベル

「つよさ」でちいさなメダルの枚数もチェック

タルやツボ、宝箱などから手に入るちいさなメダル（→P.334）は、道具として持ち物に加わるわけではない。預けている枚数は、「つよさ」で馬車シンボル（ぜんいん）を選んで確認しよう。なお、表示される枚数は、いままでに手に入れた総数ではなく、ごほうびとの交換にまだ使っていないぶんだけだ。

さくせん

さらに下記の8つのコマンドが選べる。

●まんたん

呪文を自動的に使って全員のHPが満タンになるまで回復させ、毒と猛毒も解く。ふたり以上の仲間が同じ回復呪文を使える場合、「ならびかえ」でうしろに表示される者が呪文を唱える。

●そうび

仲間のうち誰かひとりが装備する、武器、よろい、盾、かぶと、装飾品を決める。いま装備しているものをはずすことも可能。装飾品は、ちがう種類のものなら、いくつも同時に装備できる。



●ならびかえ

仲間の並ぶ順番を変更する(→P.49)。馬車を手に入れたあとは、戦闘に参加する仲間と馬車で待機する仲間の入れかえも可能。



●さくせんがえ

仲間に出す作戦を変える(→P.60)。作戦の変更は、全員まとめてでもひとりずつでも可能。



●どうぐせいり

選んだ仲間の持ち物のうち、下記以外の道具をすべて、ふくろのなかに入れる。上画面では、選んでいる仲間の持ち物を確認可能。

「どうぐせいり」でふくろに入らないもの

- 装備しているもの
- 戦闘中に道具として使ったときに効果がある装備品
- せかいじゅのは
- せかいじゅのしずく
- ときのすな
- けんじゃのいし
- ふっかつのたま
- いのちのいし
- たたかいのドラム
- モンスターずかん
- まほうのじゅうたん
- てんくうのベル

●ふくろせいり

ふくろ内の道具を、「しゅべつ順」か「あいうえお順」のどちらかに並べかえる。

●せんとう速度

戦闘速度、BGMの音量、効果音の音量を、それぞれ5段階から選ぶ。戦闘速度は1が速く、5が遅い(5に設定すると、ボタンを押すまで戦闘が進まない)。BGMと効果音の音量は1が小さく、5が大きい。

●ちゅうだん

中断の書に記録して冒険を終える(→P.33)。

冒険の基礎知識 06

パーティの編成

パーティとは、主人公と、ともに旅をする仲間たちのこと。パーティに入れられる仲間の数や、並び順の意味について知っておけば、上手な編成ができるはずだ。



パーティは最大8人まで増える

少年時代は1～3人で冒険をするが、青年時代前半にオラクルベリーで馬車を買うと、最大8人のパーティで冒険できるようになる(戦闘に同時に参加可能なのは、そのうちの4人まで)。しかし、仲間にできる人物やモンスターは、8人よりもはるかに多い。パーティに入り切らない仲間は、人間ならルイーダの店、仲間モンスターならモンスター預かり所に預けることになるのだ。

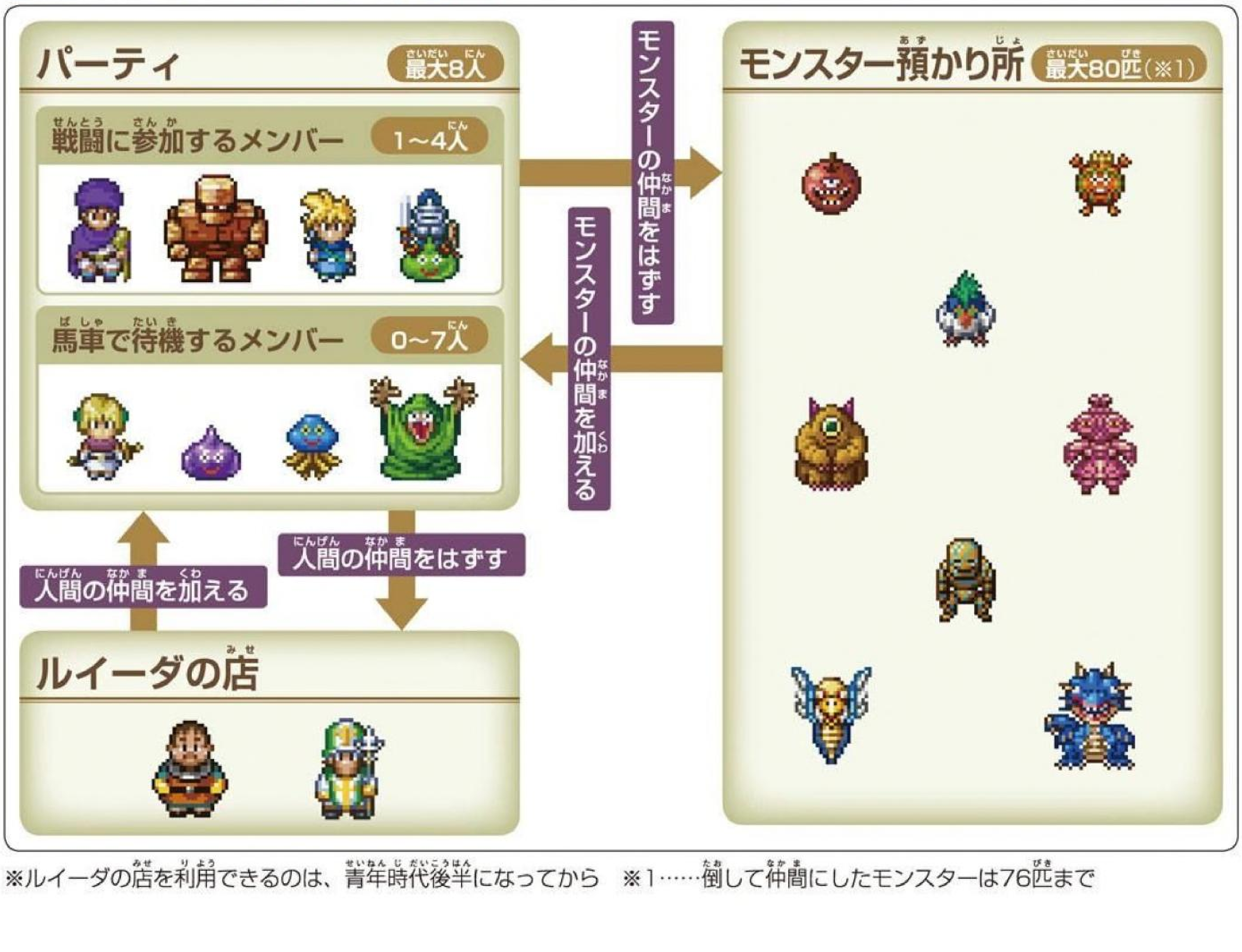


←パーティ編成に欠かせない馬車はオラクル屋で買えば手に入る。



←経験値を獲得できるのは、パーティにいる8人の仲間たちだけだ。

馬車を手に入れたあとの仲間の入れかえかた



※ルイーダの店を利用できるのは、青年時代後半になってから　※1……倒して仲間にしたモンスターは76匹まで

並び順によって狙われやすさがちがう

馬車の外で戦う仲間には並び順があり、前に並んでいる者ほど戦闘で魔物からよく狙われる。打たれ弱い仲間はうしろに、HPや守備力の高い仲間は前に並ばせよう。並び順の変更は、移動中なら「さくせん」の「ならびかえ」コマンドで、戦闘中なら「いれかえ」コマンドで行える(→P.47、60)。ちなみに、戦闘中の上画面と、フィールドでの並びかたの対応は、右の図のとおり。



←移動中でも戦闘中でも、馬車のなかと外でメンバーを入れかえられる。

移動中と戦闘中の並びかたの対応



馬車が入れない場所もある

町や城、ダンジョンなどの多くには、馬車が入れない。そのため、外に出るまでは、馬車のなかと外でメンバーを入れかえられず、馬車内の仲間に指示できる内容も制限されてしまう。とくに、馬車が入れないダンジョンの場合、突入したメンバーだけで進んでいかなければならないのだ。

馬車が入れない場所での制限

行動	町や城	ダンジョン
馬車の内外でメンバーを交代する	×	×
馬車内の仲間が呪文や道具を使う	○	×
馬車内の仲間が経験値を得る	○	×

※一部例外あり



バッチリ知ろうぜ パパスとベラと少年時代のヘンリーはほかの仲間と少しちがう

少年時代の特定の時期にパーティに加わるパパス、ベラ、ヘンリーには、ほかの仲間とはちがった性質がある。くわしくは右にまとめたとおりだ。パパスはさらに、ベラやヘンリーにはない、右下のような特別な能力も持っている。



←ベラは、ヒャド系や吹雪系の攻撃ではあまりダメージを受けない。

3人共通の特徴

- 初期装備以外の道具を持てず、装備も変えられない
- 並び順を変えられない
- 経験値を得られず、レベルも上がらない
- 戦闘中はコマンドや作戦による指示を出せない(自分で考えて行動する)
- たね・きのみを使えない
- 一部の呪文や特技に耐性を持っている

パパスだけの特徴

- 戦闘後、主人公にホイミを使うときはMPを消費しない(→P.22)
- 特定の時期にかぎり、戦闘が終わるたびにHPとMPが完全に回復する

冒険の基礎知識 07

道具の使いかた

身体に装備する武器や防具、傷を癒す薬、扉を開ける鍵といった道具は、どれも冒険に欠かせない。たくさんの道具を手に入れ、それらを使いこなしてこそ、一流の冒険者と言える。



道具の特徴を覚えよう

道具は、おおまかには下記の8種類にわけられる。持っている道具の分類を知りたいときは、道具にカーソルを合わせて上画面を見るといい。なお、武器、よろい、盾、かぶと、装飾品は「装備品」といって、装備しなければ攻撃力や守備力を上げられないので、忘れずに装備しておこう。

道具の分類ごとの特徴



武器

装備すると攻撃力が上昇。なかには、道具として使えるものや、直接攻撃を当てた相手に特殊な効果をもたらすものもある。



よろい

装備すると守備力が上昇。呪文や炎、吹雪のダメージを軽減できるものをはじめ、特殊な効果を持つものがいろいろある。



盾

装備すると守備力が上昇。呪文などによるダメージを軽減するものや、道具として使うと呪文に似た効果が現れるものが多い。



かぶと

装備すると守備力が上昇。武器やよろい、盾といったほかの装備品にくらべると、特殊な効果を持っているものは少なめ。



装飾品

装備するとさまざまな特殊効果が得られる。ちがう種類の装飾品なら、ひとりで何個でも同時に装備することが可能。



どうぐ

「どうぐ」コマンドで使うと効果を発揮。一度使うとなくなってしまうものと、何回使ってもなくならないものがある。



重要アイテム

コマンドで使うものと、持っているだけで必要なとき自動的に使われるものがある。捨てたり売ったりすることはできない。



名産品

名産博物館に展示する品(→P.302)。装備できるものや、道具として使ったときに何らかの効果を発揮するものもある。

道具はお店や宝箱などから手に入る

道具はおもに、右記の方法で手に入る。お店でほしいものをすべて買おうとすると、すぐにお金が足りなくなってしまうので、拾ったりもらったりした道具も活用していくといい。



←高価な武器や防具は、買う前に本当に必要かどうかをよく考えよう。

道具のおもな入手方法

- お店で買う
- 宝箱、タル、ツボ、タンスなどを調べる(→P.39)
- 人からもらう
- カジノの景品としてもらう(→P.309)
- すごろくに参加して手に入れる(→P.318)
- スライムタッチのボーナスアイテムとして手に入れる(→P.333)
- 集めたちいさなメダルと引きかえにメダル王からもらう(→P.334)
- 福引きの景品としてもらう(→P.335)
- 魔物が落とした宝箱から手に入れる





←寄り道してちいさなメダルを集めたりすると、貴重な道具が手に入ることもある。

大量の道具もふくろに入れて持ち運べる

仲間は、ひとりにつき道具を12個まで持つことができる。それ以上の道具は、「ふくろ」に入れて保管しておこう。ふくろには、ひとつの種類につき99個までなら好きなだけ入れておくことが可能だ。ただし、ふくろのなかに入っている道具を使えるのは移動中だけなので、戦闘のときに使いたいものは仲間に直接持たせておくといい。

ちなみに、モンスター預かり所(→P.42)では、ふくろに名前をつけることができる。



←誰の道具を使うか選ぶときは、ふくろが一番うしろに表示される。



バッチリ知ろうぜ 装備品には呪われているものもある

武器、よろい、盾のなかには呪われているものがあり、それらを装備すると、何らかの良くない効果を受けてしまう。しかし、たとえ呪われた装備品を身につけてしまっても、ふつうの装備品と同様、簡単にはずすことが可能。教会で呪いを解いてもらったり、シャナクの呪文を使ったりしなくていいので、さほど恐れなくても大丈夫だ。



←装備品による呪いを教会で解いてもらおうとするとその必要はないと教えてくれる。

フィールドの歩きかた

町や城からフィールドへと足を踏み出すのが、冒険の第一歩。最初は自分の足で、やがては船などの乗り物で世界をめぐり、つぎなる冒険の舞台を目指そう。



フィールドにはいろいろな地形がある

目的地へ向かって移動するときは、基本的にフィールドを通っていく。フィールドには、草原や山など、何種類もの地形があるので、それぞれの特徴を覚えて、どこを通るか決めよう。移動中に魔物が現れた場合に備えて、戦闘の準備をしておくことも忘れずに。また、下の表の呪文などは、フィールドを移動するときに役立つはずだ。



←魔物が現れやすい山や森を避けて草原を移動すると、比較的安全に旅ができる。



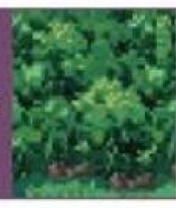
フィールドを移動するときに役立つ呪文・特技・道具

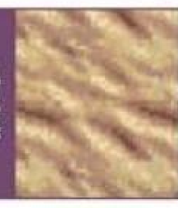
呪文・特技・道具	効果
ルーラ	訪れたことがある町や城まで一瞬で移動する
キメラのつばさ、かぜのぼうし	最後に訪れた町や城まで一瞬で移動する
トヘロス、せいすい	弱い魔物と出会わなくなる
しのびあし	魔物と出会いにくくなる
トラマナ	毒の沼地でダメージを受けなくなる

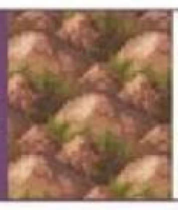
地形ごとの特徴

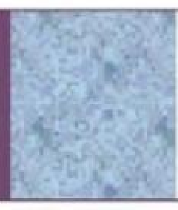
草原  歩いて通れる。

茂み  歩いて通れる。

森  歩いて通れる。魔物に出会いやすい。

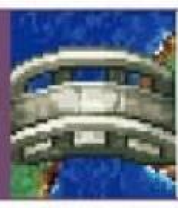
砂漠  歩いて通れる。魔物に出会いやすい。

山  歩いて通れる。魔物にとても出会いやすい。

雪原  歩いて通れる。

毒の沼地  歩いて通れる。一定距離を歩くごとに1のダメージ(HPゼロにはならない)。トラマナの効果を得ているときはダメージを受けない。

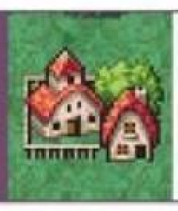
岩山  歩いては通れない。

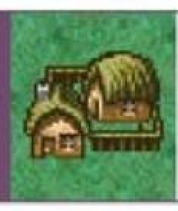
橋  歩いて通れる。

海、川  歩いては通れない。船や魔法のじゅうたんなら通れる。

浅瀬  歩きや船では通れない。魔法のじゅうたんなら通れる。

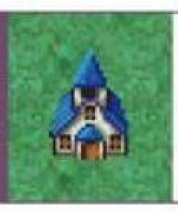
入れる場所(一例)

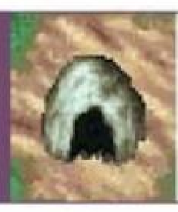
町  大勢の人が住んでいる町。

村  小さな村。

城  王様がいる城やその城下町。

ほこら  旅の扉などがある小さな建物。

教会  町から離れて建っている教会や修道院。

洞窟  ダンジョンの入口。基本的に馬車は入れない。

大洞窟  ダンジョンの広い入口。馬車も入れる。

塔  ダンジョンの入口。馬車は入れない。

世界地図を上画面で確認できる

フィールドにいるあいだは、上画面で世界全体の地図を見ることができる。自分の現在の位置や、訪れたことがある町などの場所、まだ行ったことのない陸地は、この地図を見ればひと目でわかるのだ(→P.37)。フィールドを移動するさいは、この地図を参考にするといい。また、Yボタンを押すと、世界地図が周辺の拡大マップ(マップ情報)に切りかわるので、道に迷ったときは活用しよう。



フィールドを歩くと時間が進む

世界には時間が流れており、青年時代にフィールドを移動していると、昼から夜、夜から昼へと時間が進んでいく(立ち止まっているあいだはのぞく)。昼と夜では町や城の様子がちがうので(→P.40)、フィールドを歩いて時間を進め、両方の時間帯に訪れてみよう。また、右の図にあげた方法で、時間を一気に進めることも可能だ。

時間を一気に進める方法



乗り物が冒険の助けになる

冒険を進めていくと、さまざまな乗り物が利用できるようになる。ここでは、冒険の中盤くらいまでに登場する、3種類の乗り物の特徴を紹介しよう。海を渡れる船や、低いところを飛べる魔法のじゅうたんが手に入れば、訪れることのできる場所が一気に増えるはずだ。

おもな乗り物の特徴

乗り物／特徴	 馬車	 船	 魔法のじゅうたん
乗りかた	―	船に向かって歩く	「どうぐ」コマンドでまほうのじゅうたんを使う
降りかた	―	陸に向かって進む	移動中にAボタンかBボタンかXボタンを押す
通れる地形	歩いているときと同じ	海、川のみ	森、山、岩山以外
降りられる場所	―	歩いて通れる地形(橋以外)	草原、茂み、砂漠、橋
魔物との遭遇	ある	ある	ない
移動中のコマンド(→P.44)	使用できる	使用できる	使用できない
そのほかの特徴	最大8人のパーティで旅ができるようになる	ルーラやキメラのつばさを使うと、基本的に、行き先の近くの海岸までついてくる	通れない場所や降りられない場所では乗りこめない

冒険の基礎知識 09

ダンジョンの歩きかた

冒険の舞台のなかでもっとも危険に満ちている、洞窟や塔などのことをダンジョンと呼ぶ。魔物を倒したり仕掛けを利用したりしてダンジョンの奥まで進み、目的を果たそう。



ダンジョンの特徴を知っておこう

ダンジョンには右記の特徴がある。町やフィールドとはちがう部分も多いので、探索のさいは注意が必要。とくに、馬車が入れないダンジョンは、最大でも4人の力だけで進んでいかなければならないため、突入するメンバーは慎重に選びたい。パーティのHPやMPが残り少なくなってきたら、態勢を立て直すためにリレミトで脱出しよう。



←入口の広い大洞窟をはじめ、一部のダンジョンには、馬車を連れて入ることができる。



➡フローミかチゾットのコンパスを使うと、ダンジョンの名前といまいる場所がわかる。

ダンジョンの特徴

- 周辺のフィールドよりも手ごわい魔物が現れる
- 馬車が入れないダンジョンがある
- 宝箱が多く置かれている(タルやツボが置かれているダンジョンもある)
- 歩いても時間が進まない
- リレミトで脱出できるダンジョンが多い(天井のない場所ならルーラでも脱出できる)
- ラナルータの効果が得られないダンジョンが多い
- トヘロス、せいすいは効果がある





バッチリ知ろうぜ

マップをまわせるかどうかはダンジョンごとにちがう

ほとんどの町とちがって、洞窟ではマップをまわせない。一方、塔ではマップを回転させることが可能だ(どちらにも一部例外あり)。塔を探索するときは、周囲の様子がよくわかるようにマップをまわしながら進むといいだろう(→P.84)。

なお、マップをまわせる角度が360度ではなく、左右45度ずつまでという場所もある。



←同じダンジョン内でも、フロアによってマップをまわせる角度が異なる場合も。

ダンジョン内にはさまざまな仕掛けがある

多くのダンジョンには、何らかの仕掛けがほどこされている。仕掛けを解いたり活用したりすれば、先へ進めるほか、隠された宝を見つけられる場合もあるので、それぞれの仕掛けの仕組みを知っておこう。ちなみに、いくつかの仕掛けは、ダンジョンだけでなく、町などにも設置されている。

穴 町

飛び降りて下のフロアへと行ける穴。階段では行けない場所へつながっていることが多い。ダンジョンによっては、床に開いた穴のほか、洞窟の岩棚や塔のテラスなどからも飛び降りられる。なお、どこから飛び降りてもダメージは受けない。



←いくら階段をめぐっても先へ進めないようなときは、思い切って穴から飛び降りてみよう。

レバー

機械を操作する取っ手。これを動かすと、扉が開くなど、何らかの変化が起こる。



←レバーは調べることで動かせる。この仕掛けを利用しなければ先へ進めない場面も多い。

スイッチ

床に設置されたスイッチ。外見にはいくつかのバリエーションがあるが、踏むと何かが起こるという点は、どのスイッチも同じだ。



←レバーとのちがいは、調べるのではなく上に乗ると作動すること。

押せる岩／石

大きな岩や石のカタマリ。押せば動かすことができる(壁に向かって押すと横にズレて動く)。穴から下の階へ落とせる場合も。



宝箱に化けたモンスター

宝箱のフリをしているモンスター。ひとくいばことミミックの2種類がおり、調べると正体を現して襲いかかってくる。戦闘になると逃げられないが、調べる前にインパスの呪文を使えば、モンスターかどうかを見わけることが可能(赤く光ったらモンスター)。倒すと、ひとくいばこは高確率で、ミミックは確実に、ちいさなメダルを落とす。



ツボに化けたモンスター 町

ツボのフリをしているモンスター。性質は宝箱に化けたモンスターとほぼ同じだが、ダンジョンよりも町で現れることが多い。あくまのツボとツボックの2種類がおり、どちらもひとくいばこと同じく、ちいさなメダルを落としやすい。



←たとえAボタンでツボを壊しても倒したことにはならず、ツボに化けたモンスターが現れる。

※町は、その仕掛けが町などにもあることを示す

イカダ 町

水上を進むための乗り物。床から直接乗り降りできる。操作のしかたは、歩くときと変わらない。



回復の泉

心身を癒す不思議な泉。光のなかに踏みこむと、パーティ全員のHPとMPが完全に回復する(チカラつきている者のHPをのぞく)。



←HPとMPが回復するだけでなく、毒、猛毒、HPやMPへの呪いも同時に解ける。

すべる床 町

矢印が描かれた奇妙な床。乗ると、矢印の向いているほうへ自動的に運ばれていく。そのあいだは操作不能になるが、魔物は現れない。



←矢印の向きを目で追って、どの床に乗るとどこへ運ばれるかを事前に確かめておくといい。

氷の床

氷が張った床。1歩進もうとするとすべって、4マス分の距離をまっすぐ移動してしまう。また、この床の上では、斜め方向に移動できない。



←すべっている途中でも壁や柱にぶつかれば止まる。これを利用して、進む方向を変えよう。

沈む床

床から少し突き出ている足場。上に乗ると少し沈む感触がある。下のフロアを見てみると……。



←床を一度沈めると、そのフロアから出てももとにもどることはない。

毒の沼地 町

毒素を含んだ沼地。フィールド上の地形と同じく、一定距離を歩くごとに、馬車の外の仲間が1のダメージを受ける(ただし、HPゼロにはならない)。トラマナの効果でダメージを防げる点も同じ。



←ダメージは小さいが、万全を期すならトラマナを使っておこう。

溶岩

熱い溶岩。毒の沼地と同じ性質を持つ。



←溶岩は、広い範囲の床を覆っていることが多い。

バリア

床に張りめぐらされた電磁場。性質は毒の沼地や溶岩と似ているが、ダメージ量は15と大きい。



←幸いにもバリアは、進むときに邪魔になるような位置に張られていることはない。

※町は、その仕掛けが町などにもあることを示す

魔法陣

黄色く光る紋様が描かれた床。上に乗れば、対になった別の魔法陣のところまで、一瞬で移動可能。ただし、近づくとなかからモンスターが飛び出して襲ってくることがある。



←魔法陣に乗って移動する先は、同じフロア内である場合が多い。

飛び出す槍

近づくと床から突き出してくる槍。ダメージは受けないが、進路をふさがれるため、槍が飛び出してこない床を探さなければ先へ進めない。ほかのフロアへ行くと、槍は引っこんで見えなくなる。



←近くに見えている階段へ進むにも大きくまわり道することになる。

ドラゴンの像

竜の首をかたどった石像。像の正面にある程度近づくと、炎を吐いて25のダメージを与えてくる。毒の沼地などのダメージと異なり、HPがゼロになる可能性があるため、非常に危険。この炎をさえぎる方法もあるようだが……。



←炎を受けながら強行突破もできるが、その場合は、HPのこまめな回復が不可欠。

リフト

上下に動く足場。乗ると、上または下のフロアへ自動的に運ばれる。移動先は自分では選べない。



トロッコ

レールの上を走るトロッコ。乗りこんだあとは途中で止めたり方向転換したりできず、レールの終点まで自動的に走っていく。あらかじめレールのわきにあるレバーを動かしてポイントを切りかえておくと、分岐点で進む方向が変わる。



←トロッコに乗って先へ進むには、ポイントを切りかえる必要があることが多い。

魔物の顔の模様



邪悪な気配を発する床。フロア内にあるこの模様の床すべての上に石を乗せると、そのフロアの邪悪な気配を消せるらしい。

フック受け



床に取りつけられた鉄製の輪。フックつきロープを持っていれば、ここに引っかけて移動に使える。

落とし穴



床に見せかけた落とし穴。一見すると上を歩けそうだが、乗るとその拍子にフタがはずれて、下のフロアへ落とされてしまう。



冒険の基礎知識 10

魔物との戦いかた

長い旅路においては、幾多の魔物が冒険者の行く手に立ちふさがる。魔物との戦いに備えて、戦いの流れやコマンドの使いかたについての知識を身につけておきたい。



戦闘の基本を知っておこう

フィールドやダンジョンを探索していると、魔物が現れて戦闘になることがある。探索をつづけるためにも、戦って魔物を倒そう。画面の見かたと戦闘の流れをあらかじめ覚えておけば、戦いをスムーズに進められるはずだ。



戦闘中の画面の見かた



戦闘の基本的な流れ

❶ 魔物と遭遇

フィールドやダンジョンを移動中に魔物が現れると、戦闘がはじまる。パーティか魔物が先制攻撃することも。



❷ コマンドの入力

行動をコマンドで決める。コマンドは、1ターン(全員が1回ずつ行動するまでの区切り)ごとに入力可能。



❸ 実際の行動

コマンドを入力して(もしくはAIによる判断で)決定した行動を実行。魔物もこちらを攻撃してくる。



❹ 勝利

魔物を全滅させるとパーティの勝ち。経験値とお金に加えて、魔物が宝箱を落としていれば、その中身が手に入る。さらに、倒した魔物が起き上がってきたときは、その魔物を仲間として迎え入れることも可能(→P.82)。

仲間はAI(人工知能)で自分の行動を決める

戦闘時の仲間の行動は、コマンド入力で決められるほか、主人公以外の仲間には、作戦でおおまかな指示を出しておくこともできる(→P.60)。指示を出された仲間は、何をするかを自分で考えて、自動的に戦ってくれるのだ。通常は仲間にAIで判断させ、大事な局面では自分でコマンドを入力するようにすれば、効率よく戦えるだろう。



⬅仲間モンスターはかしこさが低いと、コマンドや作戦を無視して気まぐれに行動することも(→P.79)。

ときには逃げるのも手

戦闘中には、戦わずに逃げることも可能(→P.60)。ただし、「にげる」コマンドを選んでも、魔物にまわりこまれて、逃げるのに失敗する恐れもある。そうなった場合、1ターンのあいだすべての魔物から一方的に攻撃されてしまうので、大きな危険がつきまとうことになるのだ。「ピンチになったときにイチかバチか」という逃げかたでもいいが、できれば、まわりこまれても全滅しない程度に余力があるうちに逃げるほうが無難。

逃げるときの注意

- 主人公のレベルが高いとまわりこまれにくい
- 特定の戦闘では逃げられない
- 逃げた場合は経験値やお金が手に入らず、魔物が宝箱を落とすことも仲間になることもない



⬅手遅れになってしまわないよう、逃げる決断は早めにくだそう。

全滅してしまうと所持金が半分に

戦闘で仲間全員がチカラつきるかマヒすると全滅になる。全滅すると、最後に冒険の書に記録した教会までもどされて、主人公だけはHPとMPが完全に回復した状態で生き返るが、所持金が半分になるのだ。ただし、ゴールド銀行に預けていたぶんは減らずにすむので、ふだん使わないお金は預けておくと、万が一のときにも安心できる。



⬅馬車があるときは、馬車の外の仲間が全滅しても、馬車内の仲間が飛び出してきて戦闘をつづけられる。

バッチリ知ろうぜ　少年時代は主人公が気絶すると全滅

少年時代の仲間は、HPがゼロになると気絶する(→P.81)。気絶した仲間は戦闘が終わると残りHPが1になって瀕死状態で復活するので、教会などで生き返らせなくていい。ただし、主人公が気絶すると、ほかの仲間が生き残っていても、その時点で全滅となってしまう。少年時代は主人公の残りHPにはとくに注意し、気絶しないように冒険を進めよう。



⬅再開する場所が教会ではなかったり、HPが残り4分の1で再開したりする場合もある。

コマンドの入力① まずはメインコマンドで全員に指示

戦闘では、各ターンの最初にメインコマンドを選ぶことになる。メインコマンドは「たたかう」「いれかえ」「さくせん」「にげる」の4種類。これらのうち、「いれかえ」と「さくせん」は、選んだあとふたたびメインコマンドの選択にもどるので、「たたかう」か「にげる」のどちらかを選ばないかぎり、ターンは進まないのだ。



⬅魔物を倒すなら「たたかう」、戦いたくないなら「にげる」を選ぼう。

たたかう

戦うためのコマンド。このコマンドを選んだあと、主人公と、作戦が「めいれいさせろ」になっている仲間の具体的な行動を、右ページで紹介しているコマンドで決めていく。

いれかえ

戦闘に参加するメンバーや、その並び順を変更するコマンド。馬車内と馬車の外で仲間をひとりだけ入れかえる「いれかえ」と、戦闘に参加するメンバーをすべて決め直す「そうがえ」がある。

さくせん

作戦を出し直すコマンド。ひとりの作戦を変えることも、全員の作戦をまとめて変えることもできる。作戦の内容は下の表を参照。

にげる

戦わずに逃げるためのコマンド。逃げることに成功すれば戦闘は終わりになるが、魔物にまわりこまれて逃げられない可能性もある(→P.59)。

それぞれの作戦の内容

作戦の名前	作戦の内容
ガンガンいこうぜ	全力で攻撃を行う。仲間のHPが残りわずかであれば、回復させる場合も。
バッチリがんばれ	攻撃、補助、回復を適度に行う。攻守のバランスにすぐれた作戦。
おれにまかせろ	攻撃を主人公にまかせる。補助呪文を使ったり、HPが減ってきた仲間を回復させたりすることもある。
じゅもんつかうな	呪文を使わず、直接攻撃や特技、道具で戦う。
いのちだいじに	HPの回復を最優先に行動する。それ以外の行動では攻撃を重視。
めいれいさせろ	コマンドを入力するための作戦。こまかい指示を出して、思いどおりに行動させることができる。

バッチリ知ろうぜ AIでは選ばれない行動もある

仲間がAIで行動を判断する場合、右記の呪文・特技や道具は使わない。自己犠牲の呪文や使うとなくなる道具を勝手に使ってしまうことはないので安心だ。ただし、ふっかつのつえやたたかいのドラムなど、使ってもなくならない道具でありながら、AIでは使われないものがある。それらの道具を使ってほしいときは、「めいれいさせろ」で指示を出そう。

使わない呪文

- ミナデイン
- メガンテ
- ドラゴラム
- ニフラム
- メダパニ
- メガザル
- パルプンテ

使わない特技

- たいあたり
- みなごろし
- ねむりこうげき
- まひこうげき
- どくこうげき
- どくのいき
- いてつくはどう

使わない道具

- 使うとなくなる道具すべて
- てんくうのつるぎ
- いのりのゆびわ
- ストロスのつえ
- ときのすな
- ふっかつのつえ
- てんしのすず
- ドラゴンのつえ
- たたかいのドラム
- ふうじんのたて
- ラーのかがみ
- ダークシールド
- あんみんまくら
- てんくうのたて
- コワモテかかし

コマンドの入力❷ 「たたかう」を選んだらそれぞれの行動を決定

仲間ひとりひとりの行動は、「こうげき」「じゅもん／とくぎ」「どうぐ」「ぼうぎょ」の4つから選ぶことになる。下記を参考にして、これらのコマンドを使いわけていこう。攻撃で狙う相手は、右の写真のように、グループ単位で決められる。



➡狙うグループは明るく表示され、十字ボタンで選ぶことができる。





➡現れた敵が1グループだけだった場合、狙う相手を選ぶ操作は省略される。

こうげき

→P.62

装備中の武器(武器を装備していなければ素手)で直接攻撃を行う。武器によっては、複数の魔物を攻撃することもできる(→P.62)。



➡ふつうにダメージを与える以外に、会心の一撃が出たり、身をかわされたりすることも。

じゅもん／とくぎ

→P.63

覚えている呪文や特技のうち、戦闘で使用可能なものを使う。コマンド名は、人間なら「じゅもん」、仲間モンスターなら「とくぎ」になる。



➡仲間モンスターは「とくぎ」コマンドで、覚えている呪文と特技の両方を選ぶことができる。

どうぐ

→P.50

各自が持っている道具を、使うか装備する。ふくろに入っている道具は使えないので注意。



➡道具を装備するだけでは行動したとは見なされないため、もう一度コマンドを決められる。

ぼうぎょ

攻撃された場合に備えて防御する。ターン終了までのあいだは、受けるダメージが半分ですむ。



➡ほとんどの攻撃によるダメージを半分にできる。ピンチのときに選ぼう(→P.87)。

直接攻撃はミスになったり会心の一撃が出たりする

直接攻撃は、相手に身をかわされたりミスになったりして、ダメージを与えられない場合がある。その一方で、会心の一撃などによって、大ダメージを与えることもあるのだ。直接攻撃の性質を右にまとめたので、これを参考にしつつ、直接攻撃を行うかほかの行動をとるか考えよう。



←一部の魔物は、会心の一撃に似た性質を持つ「痛恨の一撃」をくり出すことがある。



➡特殊効果のある武器を複数持っておき、直接攻撃を行う前に装備を変更するのも手。

直接攻撃の特徴

- 与えるダメージは、自分の攻撃力が高いほど大きく、相手の守備力が高いほど小さくなる（相手の守備力がこちらの攻撃力よりはるかに高いと、ミスか1のダメージのどちらかになる）
- 会心の一撃が出て、相手の守備力に関係なく大ダメージを与えることがある。ダメージの大きさは自分の攻撃力とほぼ同じ
- バイキルトなどの効果を受けていると、与えるダメージが2倍になる（まじんのかなづち以外では、会心の一撃は出なくなる）
- ちからためかきあいためを使ったつぎのターンは、与えるダメージが2倍強になる（会心の一撃のダメージは変化しない）
- 相手に身をかわされて当たらないことがある
- 自分が幻に包まれているとミスになることがある
- 相手の眠りや混乱を覚ますことがある
- 装備中の武器が持つ特殊効果が発生する（ときどき相手を眠らせる、特定の系統の魔物に大ダメージを与える、2回攻撃するなど）

バッチリ知ろうぜ 複数の魔物を攻撃できる武器もある

ブーメランやいばらのムチなどを装備して直接攻撃を行うと、複数の魔物を攻撃できる。ただし、すべての対象に同じダメージを与えるわけではない。下の写真のように、あとに当たった相手ほどダメージが小さくなるのだ。

敵1グループを攻撃できる武器

名前	攻撃力
いばらのムチ	+18
チェーンクロス	+28
モーニングスター	+45
はがねのムチ	+65
グリンガムのムチ	+100

敵全体を攻撃できる武器

名前	攻撃力
ブーメラン	+15
やいばのブーメラン	+25
ほのおのブーメラン	+65
みなごろしのけん	+95
はかいのてっきゅう	+125











⬆➡基本的には左から順に当たっていく。会心の一撃は出ず、バイキルトなどは1匹目に対してのみ有効。

冒険の基礎知識 11

呪文と特技の使いかた

呪文や特技には、単にダメージを与えるだけでなく、補助や回復など、さまざまな効果を持つものがある。それらを上手に使いこなして、戦術の幅を広げよう。



呪文ならではの特徴を知っておこう

ほとんどの呪文は、下記の性質を持っている。マホトーンやマホカンタを使う相手との戦いでは、使った呪文がムダにならないように注意しよう。

新しい呪文は、基本的にはレベルアップによって覚えていく。どのレベルで何を覚えるかは仲間ごとに異なるが、かしこさが低くても、呪文の修得が遅れたりはしない。

ほとんどの呪文に共通の性質

- 使うときにMPを消費する
- マホトーンによって封じられる
- マホカンタのかかっている相手には跳ね返される
- 黒い霧によってかき消されると効果が現れない



←マホカンタで跳ね返された呪文は唱えた本人に効果をおよぼす。



→主人公だけは、レベルアップ以外の方法で覚える呪文がふたつある。

仲間モンスターは特技も使える

多くの仲間モンスターは、炎を吐いたりおたけびをあげたりといった、モンスターならではの特技を使うことができる。ほとんどの特技は、呪文とちがってMPを消費せず、マホトーンやマホカンタなどの影響を受けることもないため、呪文が使えない状況でも頼りになるのだ。



←特技も呪文と同じく、レベルが上がることで新しいものを覚えていく。





→人間の仲間のなかでは、ただひとりサンチョだけが特技を覚えられる。

人間とモンスターでは呪文などの効きやすさがちがう

魔物と仲間モンスターが持つ、呪文や特技への耐性には「よく効く」「ふつうに効く」「効きにくい」「効かない」という4段階がある。これにより、呪文や特技の効きやすさが右の表のように変わるのだ。一方、人間の仲間は、ダメージを与える呪文や特技を受けると何でもよく効いてしまう。そのかわり、状態変化を起こす呪文や特技は、仲間モンスターが受けるときよりも効きにくい。

ちなみに、下の表の3つの武器で与えるダメージは、相手が持つ呪文への耐性に応じて変化する。

耐性でダメージが変わる武器

名前	対応する耐性
こおりのやいば	ヒャド系
ふぶきのつるぎ	ヒャド系
ほのおのツメ	ギラ系

左記の武器のダメージの変化

耐性の強さ	ダメージ量の変化
よく効く	通常の1.5倍
ふつうに効く	通常の1.4倍
効きにくい	通常の約1.2倍
効かない	通常どおり



モンスターに対する呪文などの効きやすさ

効果＼耐性	耐性			
効果	よく効く	ふつうに効く	効きにくい	効かない
メラ系、ギラ系、ヒャド系、イオ系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系のダメージ	そのまま	80%に減る	33%に減る	ゼロになる
上記以外	かならず効く	高確率で効く	低確率で効く	効かない

※ルカニとラリホーマは、ほかの呪文よりも効きやすい。また、ぶきみなひかりの効果を受けているときは、すべての呪文と特技の効きやすさがルカニやラリホーマと同じになる

人間の仲間に対する呪文などの効きやすさ

効きやすい

- マホトラ系、メガンテ、ルカニ、各種の呪い
- ルカナン、ラリホーマ
- マヌーサ
- ザキ系、毒系、1ターン休み系、ラリホー系(ラリホーマ以外)、マホトーン系、まぶしいひかり、ぶきみなひかり、すなけむり
- メダパニ系
- マヒ系

効きにくい

バッチリ知ろうぜ　呪文の効きやすさを変える装備品がある

特定の防具を装備していると、呪文や特技によるダメージを軽減できる(→P.88)。そのため、仲間モンスターの場合、防具と自分の耐性の両方でダメージを減らせるのだ(右の図を参照)。

また、状態変化を引き起こす呪文や特技は、下の表の装備品を身につけていると、ふだんよりも効きにくくなる。しかも、これらの効果は、複数を同時に装備すれば強化することが可能。たとえば、メタルキングのたてとエルフのおまもりを一緒に装備すると、ザキ系やラリホー系などの呪文や特技が効く確率は、通常の8分の1まで下がる。

状態変化を起こす呪文を効きにくくする装備品

名前	ザキ系	ラリホー系 メダパニ系	マヌーサ系	マホトーン系
てんしのレオタード	半分に	――	――	――
メタルキングのたて	半分に	半分に	半分に	――
おうごんのティアラ	半分に	半分に	――	半分に
エルフのおまもり	4分の1に	4分の1に	――	4分の1に

装備品と耐性などによるダメージの減りかた

もともとのダメージ
↓
装備品による減少(ダメージをマイナスする)
↓
耐性やフバーハなどによる減少(ダメージを一定の割合に減らす)
↓
実際のダメージ



呪文・特技データリスト

リストの見かた

攻撃呪文 ❶
メラ ❷
❸ 2 ❹
メラ系 ❺ 対象▶敵1体 ❻
小さな火の玉を飛ばし、敵1体に12～15のダメージを与える。❼

使える仲間と覚えるレベル		
ビアンカ	▶Lv3	—
ヘンリー	▶(最初から)	—
メタルスライム	▶(最初から)	—
まほうつかい	▶(最初から) ❽	—
ゴースト	▶Lv3	—
おばけキャンドル	▶(最初から)	—
コロマージ	▶Lv5	—



❶分類　❷名前　❸消費MP
❹使える状況……移動時や戦闘時に使えるかどうか。
❺タイプ……攻撃のタイプ。そのタイプに耐性を持つ相手には、与えるダメージが小さくなるか、攻撃そのものが効きにくくなる(→P.64)。
❻対象　❼解説　❽使える仲間と覚えるレベル

攻撃呪文

メラ

消費MP 2　移動　戦闘
メラ系　対象▶敵1体

小さな火の玉を飛ばし、敵1体に12～15のダメージを与える。

使える仲間と覚えるレベル			
ビアンカ	▶Lv3	—	
ヘンリー	▶(最初から)	—	
メタルスライム	▶(最初から)	—	
まほうつかい	▶(最初から)	—	
ゴースト	▶Lv3	—	
おばけキャンドル	▶(最初から)	—	
コロマージ	▶Lv5	—	
—		—	



メラミ

消費MP 4　移動　戦闘
メラ系　対象▶敵1体

大きな火の玉を飛ばし、敵1体に70～90のダメージを与える。

使える仲間と覚えるレベル			
ビアンカ	▶Lv20	おばけキャンドル	▶Lv12
フローラ	▶Lv20	コロマージ	▶Lv30
メタルスライム	▶Lv7	—	
まほうつかい	▶Lv19	—	
キングスライム	▶Lv12	—	
メッサーラ	▶Lv14	—	
ミニデーモン	▶(最初から)	—	
ゴースト	▶Lv30	—	



メラゾーマ

消費MP 10　移動　戦闘
メラ系　対象▶敵1体

巨大な火の玉を飛ばし、敵1体に180～200のダメージを与える。

使える仲間と覚えるレベル			
ビアンカ	▶Lv33	—	
フローラ	▶Lv33	—	
キングスライム	▶Lv27	—	
メッサーラ	▶Lv30	—	
ミニデーモン	▶Lv25	—	
ゴースト	▶Lv65	—	
コロマージ	▶Lv40	—	
ヘルバトラー	▶Lv11	—	



ギラ

消費MP 4　移動　戦闘
ギラ系　対象▶敵1グループ

小さな炎が走り、敵1グループに16～24ずつダメージを与える。

使える仲間と覚えるレベル			
ビアンカ	▶Lv8	—	
ベラ	▶(最初から)	—	
まほうつかい	▶Lv5	—	
はぐれメタル	▶(最初から)	—	
ゴースト	▶Lv10	—	
プチマージ	▶Lv5	—	
—		—	
—		—	



ベギラマ

消費MP 6　移動　戦闘
ギラ系　対象▶敵1グループ

炎がほとばしり、敵1グループに30～42ずつダメージを与える。

使える仲間と覚えるレベル			
ビアンカ	▶Lv15	—	
フローラ	▶Lv16	—	
デボラ	▶Lv17	—	
男の子	▶Lv13	—	
まほうつかい	▶Lv12	—	
はぐれメタル	▶Lv4	—	
プチマージ	▶Lv20	—	
アンクルホーン	▶(最初から)	—	



ベギラゴン

消費MP 10 移動 戦闘
ギラ系 対象▶敵1グループ

灼熱の炎が巻き起こり、敵1グループに88～112ずつダメージを与える。

使える仲間と覚えるレベル		
ビアンカ	▶Lv27	——
フローラ	▶Lv27	——
デボラ	▶Lv29	——
まほうつかい	▶Lv28	——
はぐれメタル	▶Lv6	——
プチマージ	▶Lv40	——
アンクルホーン	▶Lv11	——
ヘルバトラー	▶Lv5	——



イオ

消費MP 5 移動 戦闘
イオ系 対象▶敵全体

爆発を起こし、敵全体に20～30ずつダメージを与える。

使える仲間と覚えるレベル		
女の子	▶Lv11	——
ヘンリー	▶Lv8	——
スライムナイト	▶Lv12	——
はぐれメタル	▶Lv2	——
プチマージ	▶Lv10	——
——		——
——		——
——		——



イオラ

消費MP 8 移動 戦闘
イオ系 対象▶敵全体

大爆発を起こし、敵全体に52～68ずつダメージを与える。

使える仲間と覚えるレベル		
女の子	▶Lv24	——
スライムナイト	▶Lv23	——
はぐれメタル	▶Lv5	——
ミニデーモン	▶Lv17	——
ケンタラウス	▶Lv15	——
プチマージ	▶Lv30	——
——		——
——		——



イオナズン

消費MP 15 移動 戦闘
イオ系 対象▶敵全体

想像を絶する大爆発を起こし、敵全体に120～160ずつダメージを与える。

使える仲間と覚えるレベル		
フローラ	▶Lv37	——
女の子	▶Lv36	——
はぐれメタル	▶Lv8	——
ミニデーモン	▶Lv28	——
プチマージ	▶(最初から)	——
コロマージ	▶(最初から)	——
アークデーモン	▶(最初から)	——
ヘルバトラー	▶(最初から)	——



ヒャド

消費MP 3 移動 戦闘
ヒャド系 対象▶敵1体

氷の刃を飛ばし、敵1体に25～35のダメージを与える。

使える仲間と覚えるレベル		
女の子	▶(最初から)	——
プリズニャン	▶(最初から)	——
コロマージ	▶Lv8	——
——		——
——		——
——		——
——		——
——		——



ヒャダルコ

消費MP 5 移動 戦闘
ヒャド系 対象▶敵1グループ

地面から氷の刃が突き出し、敵1グループに42～58ずつダメージを与える。

使える仲間と覚えるレベル		
女の子	▶Lv14	——
プリズニャン	▶Lv16	——
イエティ	▶Lv15	——
しびれくらげ	▶Lv30	——
ネーレウス	▶(最初から)	——
ブリザードマン	▶Lv12	——
アンクルホーン	▶(最初から)	——
——		——



マヒャド

消費MP 12 ／ 移動 ／ 戦闘
ヒャド系 ／ 対象▶敵全体

冷気の嵐が巻き起こり、敵全体に80～104ずつダメージを与える。

使える仲間と覚えるレベル			
女の子	▶Lv30	――	
イエティ	▶Lv30	――	
しびれくらげ	▶Lv50	――	
オークキング	▶Lv20	――	
ネーレウス	▶Lv20	――	
アンクルホーン	▶Lv15	――	
――		――	
――		――	



バギ

消費MP 2 ／ 移動 ／ 戦闘
バギ系 ／ 対象▶敵1グループ

敵1グループを竜巻で切り裂き、8～24ずつダメージを与える。

使える仲間と覚えるレベル			
主人公	▶Lv8	――	
エビルアップル	▶Lv5	――	
ホークマン	▶(最初から)	――	
プチヒーロー	▶Lv8	――	
――		――	
――		――	
――		――	
――		――	



バギマ

消費MP 4 ／ 移動 ／ 戦闘
バギ系 ／ 対象▶敵1グループ

敵1グループを激しい竜巻で切り裂き、25～55ずつダメージを与える。

使える仲間と覚えるレベル			
主人公	▶Lv16	――	
エビルアップル	▶Lv15	――	
パペットマン	▶Lv25	――	
ホークマン	▶Lv8	――	
ネーレウス	▶(最初から)	――	
プチヒーロー	▶Lv20	――	
アンクルホーン	▶(最初から)	――	
シュプリンガー	▶Lv7	――	



バギクロス

消費MP 8 ／ 移動 ／ 戦闘
バギ系 ／ 対象▶敵1グループ

敵1グループを大竜巻で切りきざみ、80～180ずつダメージを与える。

使える仲間と覚えるレベル			
主人公	▶Lv32	ライオネック	▶(最初から)
パペットマン	▶Lv30	――	
おどるほうせき	▶Lv7	――	
ホークマン	▶Lv25	――	
ネーレウス	▶Lv23	――	
プチヒーロー	▶Lv50	――	
コロプリースト	▶Lv55	――	
シュプリンガー	▶Lv15	――	





バッチリ知ろうぜ 敵が使った呪文はダメージ量や回復量が少なめ

下記の呪文は、敵が使ったときだとダメージ量や回復量が少なめになる。逆に、スカラとスクルトは敵が使うと効果が大きくなり、守備力を上げる量が2倍強に増えるのだ。なお、跳ね返った呪文が与えるダメージは、跳ね返した側がその呪文で攻撃したときと同じになる。そのため、使った呪文を敵に跳ね返されても、受けるダメージは少なめですむ。

敵が使うとダメージ量や回復量が少なくなる呪文

やや少なくなるもの		
●メラ	●ベギラマ	●ヒャダルコ
●メラミ	●イオ	●マヒャド
●ギラ	●イオラ	●バギ

とても少なくなるもの		
●メラゾーマ	●ヒャド	●ベホマズン
●ベギラゴン	●バギマ	
●イオナズン	●バギクロス	



⬅敵が唱えたり敵に跳ね返されたりしたバギクロスは威力がかなり落ちる。

ライデイン

消費MP 6 移動 戦闘
デイン系 対象▶敵全体

稲妻が走り、敵全体に70〜90ずつダメージを与える。

使える仲間と覚えるレベル		
男の子	▶Lv25	——
プチヒーロー	▶(最初から)	——
ライオネック	▶Lv14	——
——		——
——		——
——		——
——		——
——		——



ギガデイン

消費MP 15 移動 戦闘
デイン系 対象▶敵1グループ

激しい稲妻が走り、敵1グループに175〜225ずつダメージを与える。

使える仲間と覚えるレベル		
男の子	▶Lv34	——
コロヒーロー	▶(最初から)	——
ライオネック	▶Lv20	——
——		——
——		——
——		——
——		——
——		——



ミナデイン

消費MP 各10 移動 戦闘
デイン系 対象▶敵1体

敵1体に300〜350のダメージを与える。MPが残り10以上の味方が4人いて、全員が呪文を唱えられるときのみ使用可能。この呪文を使うターンは、ほかの仲間が行動できない。

使える仲間と覚えるレベル		
男の子	▶Lv38	——
プチヒーロー	▶Lv60	——
——		——
——		——
——		——
——		——
——		——
——		——



ザキ

消費MP 4 移動 戦闘
ザキ系 対象▶敵1体

敵1体に死の言葉を投げかけ、息の根を止める。

使える仲間と覚えるレベル		
デボラ	▶Lv19	——
サンチョ	▶Lv28	——
おどるほうせき	▶Lv5	——
メッサーラ	▶Lv6	——
オークキング	▶Lv6	——
ブリザードマン	▶Lv16	——
——		——
——		——



ザラキ

消費MP 7 移動 戦闘
ザキ系 対象▶敵1グループ

敵1グループに死の言葉を投げかけ、息の根を止める。

使える仲間と覚えるレベル		
ビアンカ	▶Lv23	——
フローラ	▶Lv23	——
デボラ	▶Lv25	——
メッサーラ	▶Lv20	——
オークキング	▶Lv15	——
ホークブリザード	▶(最初から)	——
——		——
——		——



メガンテ

消費MP 1 移動 戦闘
—— 対象▶敵全体

自爆して敵全体を攻撃。敵は砕け散るかHPが残りわずかになる。マホカンタなどでは跳ね返されず、砕け散った敵からも経験値などを得られる。

使える仲間と覚えるレベル		
サンチョ	▶Lv30	——
ばくだんベビー	▶(最初から)	——
ばくだんいわ	▶(最初から)	——
——		——
——		——
——		——
——		——
——		——



攻撃呪文

ドラゴラム

消費MP	18	移動	戦闘
──		対象▶自分	

戦闘が終わるまで、大きな竜に姿を変える。変身中はコマンドが選べなくなり、炎を吐いて敵全体を攻撃することをくり返す。まれに、炎ではなくツメで敵1体を攻撃することもある。

使える仲間と覚えるレベル			
女の子	▶Lv32	──	
ドラキー	▶Lv38	──	
スライムベホマズン	▶Lv20	──	
コロマージ	▶Lv55	──	
──		──	
──		──	

バッチリ知ろうぜ 竜の姿になっているときの能力

ドラゴラムなどで大きな竜に変身したりパルプンテで光り輝く竜に変身したりすると、コマンドが選べずに右の表内の攻撃を自動でくり出すようになる。また、変身中は右下にあげた攻撃が効かなくなるかわりに、ほかの攻撃に対する耐性がなくなるのだ。



⬅戦う相手によっては、竜の姿になることでほとんどダメージを受けずにすむ。

ドラゴラムなどでの変身中に使う攻撃

名前	タイプ	効果
はげしいほのお	炎系	敵全体に65～85のダメージ
するどいツメ	──	敵1体に直接攻撃より60多いダメージ(メタル系の魔物にはミスか1のダメージ)

パルプンテ(光り輝く竜)での変身中に使う攻撃

名前	タイプ	効果
マヒャド	ヒャド系	敵全体に80～104のダメージ
こごえるふぶき	吹雪系	敵全体に50～60のダメージ
かがやくいき	吹雪系	敵全体に120～140のダメージ

竜の姿に変身していると効かなくなる攻撃

変身する方法	効かなくなる攻撃
ドラゴラムなど	ギラ系、炎系
パルプンテ(光り輝く竜)	ギラ系、ヒャド系、炎系、吹雪系

補助呪文

ニフラム

消費MP	1	移動	戦闘
ニフラム系		対象▶敵1グループ	

敵1グループを消し去る。消し去った魔物からは経験値などを得られない。こちらに呪文が跳ね返ったときは効果なし。

使える仲間と覚えるレベル			
スライム	▶Lv7	──	
クックルー	▶Lv15	──	
コロヒーロー	▶Lv5	──	
──		──	
──		──	
──		──	

ルカニ

消費MP	3	移動	戦闘
ルカニ系		対象▶敵1体	

戦闘が終わるまで、敵1体の守備力を下げる。1回で下げる量は、対象のもともとの守備力と同じで、ゼロまで下げることが可能。ルカナンよりも効きやすい。

使える仲間と覚えるレベル			
エビルアップル	▶Lv3	──	
ミステリドール	▶Lv7	──	
エリミネーター	▶Lv20	──	
コロマージ	▶Lv10	──	
エビルマスター	▶Lv5	──	
──		──	

ルカナン

消費MP	4	移動	戦闘
ルカニ系		対象▶敵1グループ	

戦闘が終わるまで、敵1グループの守備力を下げる。1回で下げる量は、対象のもともとの守備力の半分で、ゼロまで下げることが可能。

使える仲間と覚えるレベル			
ビアンカ	▶Lv7	ミステリドール	▶Lv12
フローラ	▶Lv11	おどるほうせき	▶(最初から)
デボラ	▶(最初から)	アームライオン	▶Lv9
女の子	▶Lv22	プチマージ	▶Lv8
ベラ	▶(最初から)	ソルジャーブル	▶Lv15
ヘンリー	▶Lv6	コロマージ	▶Lv20
スライム	▶Lv15	アークデーモン	▶Lv5
クックルー	▶(最初から)	シュプリンガー	▶(最初から)

ラリホー

消費MP	3	移動	戦闘
ラリホー系		対象▶敵1グループ	

2～5ターンのあいだ、敵1グループを眠らせる。

使える仲間と覚えるレベル			
ビアンカ	▶Lv12	クックルー	▶Lv10
フローラ	▶Lv14	キメラ	▶Lv10
デボラ	▶(最初から)	ネーレウス	▶Lv12
女の子	▶Lv20	ゴースト	▶Lv6
サンチョ	▶(最初から)	ブリザードマン	▶Lv8
ドラキー	▶Lv10	ガップリン	▶Lv3

ラリホーマ

消費MP	5	移動	戦闘
ラリホー系		対象▶敵1グループ	

2～5ターンのあいだ、敵1グループを眠らせる。ラリホーよりも効きやすい。

使える仲間と覚えるレベル			
キメラ	▶Lv28	──	
おどるほうせき	▶Lv6	──	
メッサーラ	▶Lv11	──	
ブリザードマン	▶Lv20	──	
ガップリン	▶Lv15	──	
エビルマスター	▶Lv20	──	

メダパニ

消費MP 5 ｜ 移動 ｜ 戦闘
メダパニ系 ｜ 対象▶敵1グループ

6～9ターンのあいだ、敵1グループを混乱させる(→P.30)。敵が使うメダパニは、対象が1体のみとなる。

使える仲間と覚えるレベル			
デボラ	▶Lv22	ミステリドール	▶Lv2
ヘンリー	▶Lv12	キメラ	▶Lv31
サンチョ	▶Lv32	おどるほうせき	▶(最初から)
スライム	▶Lv22	ミニデーモン	▶Lv10
プリズニャン	▶Lv20	ゴースト	▶Lv15
クックルー	▶Lv13	――	

マヌーサ

消費MP 4 ｜ 移動 ｜ 戦闘
マヌーサ系 ｜ 対象▶敵1グループ

5～8ターンのあいだ、敵1グループが幻に包まれ、こちらに対する直接攻撃などをミスしやすくなる。

使える仲間と覚えるレベル			
ビアンカ	▶Lv5	ドラキー	▶Lv5
フローラ	▶Lv12	クックルー	▶Lv5
デボラ	▶(最初から)	ミステリドール	▶(最初から)
女の子	▶(最初から)	アームライオン	▶Lv5
ベラ	▶(最初から)	――	
ヘンリー	▶Lv3	――	

マホトーン

消費MP 3 ｜ 移動 ｜ 戦闘
マホトーン系 ｜ 対象▶敵1グループ

7～10ターンのあいだ、敵1グループの呪文を封じこめる。

使える仲間と覚えるレベル			
男の子	▶(最初から)	メッサーラ	▶(最初から)
クックルー	▶Lv19	――	
まほうつかい	▶(最初から)	――	
ミステリドール	▶Lv17	――	
パペットマン	▶Lv15	――	
おどるほうせき	▶(最初から)	――	

マホトラ

消費MP 0 ｜ 移動 ｜ 戦闘
マホトラ系 ｜ 対象▶敵1体

敵1体からMPを5～11奪い取る。

使える仲間と覚えるレベル			
サンチョ	▶Lv25	ザイル	▶Lv25
ドラキー	▶Lv20	――	
スライムナイト	▶(最初から)	――	
まほうつかい	▶Lv15	――	
しびれくらげ	▶Lv40	――	
スライムベホマズン	▶(最初から)	――	

バイキルト

消費MP 6 ｜ 移動 ｜ 戦闘
―― ｜ 対象▶味方ひとり

戦闘が終わるまで、直接攻撃などで与えるダメージが2倍になる(※1)。ただし、その効果中は会心の一撃が出ない(まじんのかなづちを装備しているときをのぞく)。

使える仲間と覚えるレベル			
ビアンカ	▶Lv13	ソルジャーブル	▶Lv10
フローラ	▶Lv13	コロヒーロー	▶Lv55
デボラ	▶Lv15	ザイル	▶Lv45
女の子	▶Lv16	エビルマスター	▶Lv28
クックルー	▶Lv20	――	
ケンタラウス	▶Lv20	――	

スカラ

消費MP 2 ｜ 移動 ｜ 戦闘
―― ｜ 対象▶味方ひとり

戦闘が終わるまで、味方ひとりの守備力を上げる。1回で上げる量は、対象のもともとの守備力の4割で、もともとの守備力の2倍まで上げることが可能。

使える仲間と覚えるレベル			
主人公	▶Lv9	ガップリン	▶Lv10
ミステリドール	▶Lv10	コロヒーロー	▶Lv15
ドロヌーバ	▶Lv5	シュプリンガー	▶(最初から)
ベホマスライム	▶Lv8	――	
はぐれメタル	▶Lv3	――	
ソルジャーブル	▶Lv5	――	

スクルト

消費MP 3 ｜ 移動 ｜ 戦闘
―― ｜ 対象▶味方全員

戦闘が終わるまで、味方全員の守備力を上げる。1回で上げる量は、対象のもともとの守備力の2割で、もともとの守備力の2倍まで上げることが可能。馬車にいる味方には効果なし。

使える仲間と覚えるレベル			
男の子	▶Lv8	ベホマスライム	▶Lv10
サンチョ	▶(最初から)	キングスライム	▶Lv5
スライム	▶Lv10	プチプリースト	▶Lv8
メタルスライム	▶Lv3	コロヒーロー	▶Lv45
クックルー	▶Lv17	アークデーモン	▶Lv7
ドロヌーバ	▶Lv15	――	

マホカンタ

消費MP 4 ｜ 移動 ｜ 戦闘
―― ｜ 対象▶味方ひとり

6～9ターンのあいだ、味方ひとりの目の前に光の壁を作り出す。光の壁は、受けた呪文を唱えてきた相手に跳ね返す。味方が唱えた呪文も跳ね返してしまうが、自分自身に向けて唱えた呪文は跳ね返らない。

使える仲間と覚えるレベル			
ビアンカ	▶Lv18	プチプリースト	▶Lv30
フローラ	▶Lv18	メガザルロック	▶Lv8
デボラ	▶Lv20	ヘルバトラー	▶Lv7
女の子	▶Lv27	――	
パペットマン	▶Lv6	――	
ネーレウス	▶Lv6	――	

マホキテ

消費MP 2 ｜ 移動 ｜ 戦闘
―― ｜ 対象▶味方ひとり

戦闘が終わるまで、味方ひとりが淡い光を帯び、呪文を受けるとその消費MPぶんMPが回復するようになる。味方が唱えた呪文には効果なし。呪文が効かなかったときは基本的にMPが回復しない。

使える仲間と覚えるレベル			
主人公	▶Lv18	コロヒーロー	▶Lv25
まほうつかい	▶Lv24	――	
ドロヌーバ	▶Lv10	――	
パペットマン	▶Lv18	――	
おどるほうせき	▶Lv4	――	
スライムベホマズン	▶Lv5	――	

※1……1ターンに2回攻撃する武器や、敵1グループまたは敵全体を攻撃する武器を使った場合、1発目のダメージだけ2倍になる

補助呪文

フバーハ

消費MP 3 移動 戦闘
—— 対象▶味方全員

戦闘が終わるまで、味方全員が光の衣に包まれる。光の衣は、炎系や吹雪系の攻撃で受けるダメージを半分に減らす。マホカンタなどでは跳ね返されないが、馬車にいる味方には効果なし。

使える仲間と覚えるレベル			
男の子	▶Lv23	——	
メタルスライム	▶Lv10	——	
キングスライム	▶Lv10	——	
ケンタラウス	▶Lv27	——	
プチプリースト	▶Lv40	——	
スライムベホマズン	▶Lv7	——	

回復呪文

ホイミ

消費MP 3 移動 戦闘
—— 対象▶味方ひとり

味方ひとりのHPを30～40回復させる。

使える仲間と覚えるレベル			
主人公	▶Lv4	プチプリースト	▶(最初から)
パパス	▶(最初から)	コロプリースト	▶Lv5
ベラ	▶(最初から)	ザイル	▶(最初から)
ホイミスライム	▶(最初から)	——	
スライムナイト	▶(最初から)	——	
プチヒーロー	▶Lv5	——	

ベホイミ

消費MP 5 移動 戦闘
—— 対象▶味方ひとり

味方ひとりのHPを75～95回復させる。

使える仲間と覚えるレベル			
主人公	▶Lv11	キメラ	▶(最初から)
フローラ	▶(最初から)	ベホマスライム	▶Lv3
男の子	▶Lv12	ホークマン	▶Lv15
パパス	▶(最初から)	ケンタラウス	▶(最初から)
ブリズニャン	▶Lv15	プチヒーロー	▶Lv10
ホイミスライム	▶Lv7	プチプリースト	▶Lv5
スライムナイト	▶Lv5	コロプリースト	▶Lv10
ビックアイ	▶(最初から)	ザイル	▶Lv15

ベホマ

消費MP 7 移動 戦闘
—— 対象▶味方ひとり

味方ひとりのHPを完全に回復させる。

使える仲間と覚えるレベル			
主人公	▶Lv22	ベホマスライム	▶(最初から)
男の子	▶Lv16	ケンタラウス	▶Lv23
ホイミスライム	▶Lv20	プチヒーロー	▶Lv40
スライムナイト	▶Lv20	プチプリースト	▶Lv20
ビックアイ	▶Lv16	コロヒーロー	▶Lv30
キメラ	▶Lv15	アークデーモン	▶Lv12

ベホマラー

消費MP 18 移動 戦闘
—— 対象▶味方全員

味方全員のHPを100～120ずつ回復させる。馬車にいる味方にも有効。

使える仲間と覚えるレベル			
男の子	▶Lv30	エビルマスター	▶Lv8
ホイミスライム	▶Lv25	——	
キメラ	▶Lv18	——	
ベホマスライム	▶Lv18	——	
オークキング	▶Lv8	——	
ホークブリザード	▶Lv15	——	

ベホマズン

消費MP 36 移動 戦闘
—— 対象▶味方全員

味方全員のHPを完全に回復させる。馬車にいる味方にも有効だが、移動中は使うことができない。

使える仲間と覚えるレベル			
ホイミスライム	▶Lv36	——	
ベホマスライム	▶Lv30	——	
スライムベホマズン	▶(最初から)	——	
コロプリースト	▶(最初から)	——	
——		——	
——		——	

キアリー

消費MP 2 移動 戦闘
—— 対象▶味方ひとり

味方ひとりの毒や猛毒を消し去る。

使える仲間と覚えるレベル			
主人公	▶Lv6	——	
ホイミスライム	▶Lv10	——	
スライムナイト	▶Lv9	——	
コロプリースト	▶Lv8	——	
——		——	
——		——	

キアリク

消費MP 2 移動 戦闘
—— 対象▶味方全員

味方全員のマヒを治す。馬車にいる味方には効果なし。

使える仲間と覚えるレベル			
男の子	▶Lv14	——	
ホイミスライム	▶Lv15	——	
スライムナイト	▶Lv18	——	
しびれくらげ	▶Lv8	——	
コロプリースト	▶Lv20	——	
——		——	

シャナク

消費MP 10 移動 戦闘
—— 対象▶味方ひとり

味方ひとりの呪いを解く。HPへの呪いとMPへの呪いを解くことができるが、装備品の呪い(→P.51)は解けない。

使える仲間と覚えるレベル			
男の子	▶Lv20	——	
クックルー	▶Lv18	——	
メッサーラ	▶Lv22	——	
サターンヘルム	▶Lv8	——	
——		——	
——		——	

回復呪文

ザオラル

消費MP 10　移動　戦闘
—— 対象▶味方ひとり

味方ひとりを生き返らせ、そのHPを最大値の半分まで回復させる。ただし、2回に1回の割合で生き返らないことがある。

使える仲間と覚えるレベル			
主人公	▶Lv25	ネーレウス	▶Lv17
スライム	▶Lv30	プチプリースト	▶Lv10
ホイミスライム	▶Lv30	メガザルロック	▶Lv14
ベホマスライム	▶Lv12	コロプリースト	▶Lv30
キングスライム	▶(最初から)	ザイル	▶Lv40
オークキング	▶(最初から)	——	

ザオリク

消費MP 20　移動　戦闘
—— 対象▶味方ひとり

味方ひとりを生き返らせ、そのHPを完全に回復させる。

使える仲間と覚えるレベル			
男の子	▶Lv27	サターンヘルム	▶Lv40
ベホマスライム	▶Lv23	コロプリースト	▶Lv40
キングスライム	▶Lv15	ヘルバトラー	▶Lv8
オークキング	▶Lv11	——	
プチプリースト	▶Lv50	——	
スライムベホマズン	▶Lv10	——	

メガザル

消費MP 全消費　移動　戦闘
—— 対象▶自分以外の味方

味方たちを生き返らせたあと、自分をのぞく味方全員のHPを完全に回復させ、自分はチカラつきる。馬車にいる味方には効果がなく、残りMPがゼロだと使用できない。

使える仲間と覚えるレベル			
主人公	▶Lv28	——	
ばくだんいわ	▶Lv19	——	
はぐれメタル	▶Lv7	——	
ゴースト	▶Lv40	——	
スライムベホマズン	▶Lv14	——	
メガザルロック	▶(最初から)	——	

謎の呪文

パルプンテ

消費MP 20　移動　戦闘
—— 対象▶(下記参照)

下記の効果のいずれかが起こる。どの効果もマホカンタなどでは跳ね返されない。戦う状況によっては特定の効果が起こらない。

使える仲間と覚えるレベル			
主人公	▶???	——	
ミニデーモン	▶Lv23	——	
スライムベホマズン	▶Lv17	——	
——		——	
——		——	
——		——	

パルプンテを唱えたときに起こる効果

名前	起こる状況 通常	ボス戦	敵使用	効果
魔人	●	●	●	笑う魔人がやってきて、敵全体に100～120ずつダメージを与えて去る。
流星	●	—	●	天空から流星が降りそそぎ、すべての味方と敵にダメージを与えて残りHPを1にする。
落盤	●	—	●	天井の岩がくずれ落ち、敵全体にダメージを与えて残りHPを半分にする。ダンジョン内でのみ発生。
津波	●	—	—	響き渡る声が津波を起こし、敵全体を飲みこんで倒す。津波に飲まれた敵からは何も得られない。海の上でのみ発生。
パトリシア	●	—	—	馬車を引くパトリシアが暴れ出し、いずれかの敵に21～30のダメージを与える。馬車を連れているときのみ発生。
恐ろしいもの	●	—	●	とてつもなく恐ろしいものが現れ、すべての敵が逃げ出す。逃げ出した敵からは何も得られない。
砕け散る	●	—	—	すべての敵が砕け散る。砕け散った敵からは何も得られない。
敵MP消失	●	—	●	すべての敵の残りMPがゼロになる。MPが無限にある敵には効果がない。
敵味方MP消失	●	—	●	すべての味方と敵の残りMPがゼロになる。MPが無限にある敵には効果がない。
敵味方ラリホー	●	●	●	2～5ターンのあいだ、すべての味方と敵を眠らせる。ラリホー系の攻撃が効かない相手にも有効。
敵味方メダパニ	●	—	●	6～9ターンのあいだ、すべての味方と敵を混乱させる。メダパニ系の攻撃が効かない相手にも有効。
敵味方マヒ	●	—	—	5～8ターンのあいだ、すべての味方と敵をマヒさせる。馬車のなかに戦える味方がいないと全滅になる。マヒ系の攻撃が効かない相手にも有効。
敵味方マヌーサ	●	—	●	5～8ターンのあいだ、すべての味方と敵が幻に包まれ、直接攻撃などの命中率が下がる。マヌーサ系の攻撃が効かない相手にも有効。
つねに会心の一撃	●	—	●	戦闘が終わるまで、味方全員に力がみなぎり、かならず会心の一撃(敵が唱えたときは痛恨の一撃)が出る。
敵味方ちからため	●	—	●	すべての味方と敵が力をため、つぎの直接攻撃の威力を2倍強にする。
全体ドラゴラム	●	●	—	味方全員がドラゴラムと同じ効果で大きな竜に変身し、攻撃をくり返す(→P.69)。
光り輝く竜	●	—	—	まばゆい光で自分が大ダメージを受けるが、それに耐えれば光り輝く竜に変身し、攻撃をくり返す(→P.69)。
味方完全回復	●	●	●	味方全員を生き返らせたあと、味方全員のHPを完全に回復させる。
敵味方ベホマ	●	●	●	すべての味方と敵のHPを完全に回復させる。
敵味方ザオリク	●	●	●	すべての味方と敵を生き返らせ、HPを完全に回復させる。生きている者には効果なし。
敵味方MP回復	●	●	●	すべての味方と敵のMPを完全に回復させる。
黒い霧	●	—	●	黒い霧があたりを包み、すべての味方や敵のさまざまな効果を消したうえ、味方や敵が唱えた呪文をかき消す。黒い霧は、戦闘が終わるか、いてつくはどうを使うと消滅する。
時の砂	●	●	—	時間が逆もどりして、戦闘がはじまったときの状況になる。
やまびこ	●	●	●	呪文の声がやまびことなって響くだけで何も起きない。
何か壊れる	●	●	●	どこかで何かが壊れる音がするだけで何も起きない。

※「ボス戦」はボス級モンスターとの戦闘中、「敵使用」は敵が唱えたときに、それぞれの効果が起こるかどうかを示す
※馬車にいる味方にも効果があるのは黒い霧のみ

探索呪文

ルーラ

消費MP 8 移動 戦闘
—— 対象▶ ——

訪れたことがある町など(→P.40)の入口へ一瞬で飛ぶ。洞窟や塔の内部で使うと、天井に頭をぶつけて移動できないが、そのときはMPが減らずにすむ。

使える仲間と覚えるレベル			
主人公	▶？？？	——	
女の子	▶(最初から)	——	
キメラ	▶Lv24	——	
ホークマン	▶Lv13	——	
ネーレウス	▶Lv10	——	
エビルマスター	▶Lv30	——	

リレミト

消費MP 8 移動 戦闘
—— 対象▶ ——

ダンジョンで使うと、その入口へ一瞬で移動する。フィールド、町、村、城などで使ったときは何も起こらず、MPも減らない。

使える仲間と覚えるレベル			
主人公	▶Lv14	——	
女の子	▶Lv9	——	
スライム	▶Lv18	——	
キメラ	▶Lv12	——	
エビルマスター	▶Lv18	——	
——		——	

トヘロス

消費MP 4 移動 戦闘
—— 対象▶ ——

移動中、こちらより弱い魔物に襲われなくなる。魔物がいる場所をしばらく移動すると効果が切れる。

使える仲間と覚えるレベル			
男の子	▶Lv10	——	
ヘンリー	▶Lv15	——	
ホイミスライム	▶Lv5	——	
パペットマン	▶Lv20	——	
ケンタラウス	▶Lv9	——	
プチヒーロー	▶Lv30	——	

トラマナ

消費MP 2 移動 戦闘
—— 対象▶ ——

別のフロアへ進むまで、毒の沼地、溶岩、バリアを通ってもダメージを受けなくなる。

使える仲間と覚えるレベル			
ビアンカ	▶Lv17	オークキング	▶Lv9
フローラ	▶Lv15	——	
デボラ	▶Lv18	——	
男の子	▶Lv15	——	
スライム	▶Lv25	——	
しびれくらげ	▶Lv25	——	

ラナルータ

消費MP 4 移動 戦闘
—— 対象▶ ——

昼と夜を入れかえる。さらに、町や城などで使ったときは入口へ移動する。妖精の世界、暗黒世界、ダンジョン(塔の外観などをのぞく)、一部の町で使ったときは効果がなく、MPも減らない。

使える仲間と覚えるレベル			
フローラ	▶Lv17	——	
女の子	▶Lv18	——	
ドラキー	▶Lv15	——	
ミニデーモン	▶Lv20	——	
おばけキャンドル	▶Lv15	——	
——		——	

インパス

消費MP 3(※1) 移動 戦闘
—— 対象▶ ——

宝箱などが目の前にあるときに使うと、光の色でその中身を識別できる。青なら道具、黄ならゴールド、赤なら魔物が化けているという意味。メインコマンドでは道具の識別も可能(→P.45)。

使える仲間と覚えるレベル			
主人公	▶Lv12	——	
男の子	▶Lv18	——	
——		——	
——		——	
——		——	
——		——	

フローミ

消費MP 4 移動 戦闘
—— 対象▶ ——

現在いる場所の名前がわかる。場所によっては、部屋の名前や階層まで知ることが可能。フィールドで使ったときは、効果がないかわりにMPは減らずにすむ。

使える仲間と覚えるレベル			
サンチョ	▶(最初から)	——	
——		——	
——		——	
——		——	
——		——	
——		——	



バッチリ知ろうぜ

敵専用の呪文がある

ビヒーモスやガメゴンロードが使うアストロン、ジェリーマンが使うモシャスは、敵専用の呪文で、どの仲間も覚えられない。それぞれの特徴は右記のとおりだ。

アストロン 消費MP 2 対象▶自分

3ターンのあいだ、鉄のカタマリとなる。その間は行動できないかわりに、ほとんどの攻撃が効かなくなる。ただし、メガンテ(メガンテのうでわの効果をのぞく)、パルプンテ、いてつくはどうの効果は防げない。

モシャス 消費MP 4 対象▶自分

選んだ相手の姿に変身し、攻撃力、守備力、すばやさ、耐性、使える呪文・特技をコピーする。HP、MP、状態変化、装備品の特殊効果はコピーされない。人間には変身できず、いてつくはどうやラーのかがみの効果を受けると変身が解ける。

※1……道具を識別するときはMPを消費しない

ひのいき

消費MP 0 | 移動 | 戦闘
炎系 | 対象▶敵全体

火の息を吐き出し、敵全体に6～10ずつダメージを与える。

使える仲間と覚えるレベル	
ドラゴンキッズ▶(最初から)	——
ほのおのせんし▶(最初から)	——
おばけキャンドル▶Lv5	——
おおねずみ▶(最初から)	——
——	——
——	——
——	——
——	——



かえんのいき

消費MP 0 | 移動 | 戦闘
炎系 | 対象▶敵全体

燃えさかる火炎を吐き、敵全体に40～60ずつダメージを与える。

使える仲間と覚えるレベル	
ドラゴンキッズ▶Lv15	——
ほのおのせんし▶Lv8	——
ドラゴンマッド▶Lv8	——
アームライオン▶Lv15	——
おばけキャンドル▶Lv20	——
アークデーモン▶(最初から)	——
グレイトドラゴン▶(最初から)	——
——	——



はげしいほのお

消費MP 0 | 移動 | 戦闘
炎系 | 対象▶敵全体

激しい炎を吐き、敵全体に65～85ずつダメージを与える。

使える仲間と覚えるレベル	
ドラゴンキッズ▶Lv28	——
ほのおのせんし▶Lv30	——
キングスライム▶Lv20	——
ドラゴンマッド▶Lv15	——
アークデーモン▶Lv4	——
グレイトドラゴン▶Lv10	——
ヘルバトラー▶(最初から)	——
——	——



しゃくねつほのお

消費MP 0 | 移動 | 戦闘
炎系 | 対象▶敵全体

灼熱の炎を吐き、敵全体に150～170ずつダメージを与える。

使える仲間と覚えるレベル	
スライム▶Lv99	——
アークデーモン▶Lv20	——
グレイトドラゴン▶Lv50	——
ヘルバトラー▶Lv15	——
——	——
——	——
——	——
——	——



つめたいいき

消費MP 0 | 移動 | 戦闘
吹雪系 | 対象▶敵全体

凍りつく息を吐き、敵全体に13～16ずつダメージを与える。

使える仲間と覚えるレベル	
くさったしたい▶Lv10	——
イエティ▶Lv5	——
ビックアイ▶(最初から)	——
キメラ▶Lv5	——
ブリザードマン▶(最初から)	——
ホークブリザード▶(最初から)	——
——	——
——	——



こごえるふぶき

消費MP 0 | 移動 | 戦闘
吹雪系 | 対象▶敵全体

こごえる吹雪を吐き、敵全体に50～60ずつダメージを与える。

使える仲間と覚えるレベル	
イエティ▶Lv22	——
キメラ▶Lv22	——
しびれくらげ▶Lv80	——
メッサーラ▶Lv27	——
ブリザードマン▶Lv30	——
ホークブリザード▶(最初から)	——
グレイトドラゴン▶Lv15	——
——	——



攻撃特技

かがやくいき

消費MP 0 移動 戦闘 | 吹雪系 | 対象▶敵全体

輝く息を吐き、敵全体に120～140ずつダメージを与える。

使える仲間と覚えるレベル	
ホークブリザード▶Lv23	——
グレイトドラゴン▶Lv30	——
ヘルバトラー▶Lv13	——
——	——
——	——
——	——
——	——
——	——



いなずま

消費MP 0 移動 戦闘 | イオ系 | 対象▶敵全体

激しい稲妻を呼び寄せ、敵全体に50～70ずつダメージを与える。

使える仲間と覚えるレベル	
キラーパンサー▶Lv40	——
ネーレウス▶Lv45	——
ゴーレム▶Lv45	——
メガザルロック▶Lv20	——
——	——
——	——
——	——
——	——



たいあたり

消費MP 0 移動 戦闘 | —— | 対象▶敵1体

敵1体に体当たりをして、相手に瀕死のダメージを負わせたあとチカラつきる。

使える仲間と覚えるレベル	
ばくだんベビー▶Lv5	ガップリン▶(最初から)
エビルアップル▶(最初から)	おおねずみ▶(最初から)
ダンスニードル▶Lv25	——
ばくだんいわ▶Lv10	——
サターンヘルム▶(最初から)	——
メガザルロック▶Lv6	——

みなごろし

消費MP 0 移動 戦闘 | —— | 対象▶自分以外1体

自分をのぞく敵味方のいずれかに、会心の一撃と同じくらいのダメージを与える。ザキ系の攻撃が効かない相手には、1のダメージを与えるかミスになる。

使える仲間と覚えるレベル	
エリミネーター▶Lv7	——
プチファイター▶Lv8	——
ザイル▶Lv35	——
——	——
——	——
——	——

ねむりこうげき

消費MP 0 移動 戦闘 | ラリホー系 | 対象▶敵1体

敵1体に直接攻撃と同じ量のダメージを与え、2～5ターンのあいだ眠らせる。

使える仲間と覚えるレベル	
おばけキノコ▶Lv5	——
ダンスニードル▶Lv10	——
ガップリン▶(最初から)	——
——	——
——	——
——	——

まひこうげき

消費MP 0 移動 戦闘 | マヒ系 | 対象▶敵1体

敵1体に直接攻撃と同じ量のダメージを与え、5～8ターンのあいだマヒさせる。

使える仲間と覚えるレベル	
エビルアップル▶Lv10	——
ダンスニードル▶Lv20	——
しびれくらげ▶(最初から)	——
おおねずみ▶Lv5	——
——	——
——	——

どくこうげき

消費MP 0 移動 戦闘 | 毒系 | 対象▶敵1体

敵1体に直接攻撃と同じ量のダメージを与えて毒に冒す。

使える仲間と覚えるレベル	
おばけキノコ▶Lv7	——
くさったしたい▶(最初から)	——
——	——
——	——
——	——
——	——

補助特技

あまいいき

消費MP 0 移動 戦闘 | ラリホー系 | 対象▶敵1グループ

甘い息を吐き、敵1グループを2～5ターンのあいだ眠らせる。

使える仲間と覚えるレベル	
ブリズニャン▶Lv7	ドラゴンマッド▶Lv6
おばけキノコ▶(最初から)	ミニデーモン▶Lv13
イエティ▶Lv8	——
ドラゴンキッズ▶Lv5	——
エンプーサ▶Lv10	——
ビックアイ▶Lv10	——

補助特技

やけつくいき

消費MP 0 移動 戦闘 | マヒ系 | 対象▶敵1グループ

焼けつく息を吐き、敵1グループを5〜9ターンのあいだマヒさせる。

使える仲間と覚えるレベル	
エンプーサ ▶Lv15	―
ほのおのせんし ▶Lv15	―
しびれくらげ ▶Lv5	―
ドラゴンマッド ▶Lv10	―
ケンタラウス ▶Lv5	―
グレイトドラゴン ▶Lv20	―

どくのいき

消費MP 0 移動 戦闘 | 毒系 | 対象▶敵1グループ

毒の息を吐き、敵1グループを毒に冒す。

使える仲間と覚えるレベル	
おばけキノコ ▶Lv3	―
くさったしたい ▶Lv20	―
―	―
―	―
―	―
―	―

もうどくのきり

消費MP 0 移動 戦闘 | 毒系 | 対象▶敵1体

猛毒の霧を吐き出し、敵1体を猛毒に冒す。

使える仲間と覚えるレベル	
くさったしたい ▶Lv25	―
ドラゴンマッド ▶Lv13	―
おおねずみ ▶Lv15	―
―	―
―	―
―	―

まぶしいひかり

消費MP 0 移動 戦闘 | マヌーサ系 | 対象▶敵全体

5〜8ターンのあいだ、敵全体の命中率を下げる。

使える仲間と覚えるレベル	
ドラキー ▶Lv22	―
ビックアイ ▶Lv8	―
しびれくらげ ▶Lv15	―
サターンヘルム ▶Lv15	―
メガザルロック ▶Lv10	―
ガップリン ▶Lv5	―

さそうおどり

消費MP 0 移動 戦闘 | 1ターン休み系 | 対象▶敵1体

つられて踊ってしまいそうな踊りで、敵1体を1ターン休みにする。

使える仲間と覚えるレベル	
くさったしたい ▶Lv15	―
エンプーサ ▶(最初から)	―
バペットマン ▶Lv23	―
ドラゴンマッド ▶Lv7	―
―	―
―	―

なめまわし

消費MP 0 移動 戦闘 | 1ターン休み系 | 対象▶敵1体

敵1体の顔をなめまわし、1ターン休みにする。

使える仲間と覚えるレベル	
プリズニャン ▶Lv3	―
くさったしたい ▶(最初から)	―
イエティ ▶Lv20	―
ドロヌーバ ▶(最初から)	―
ミニデーモン ▶Lv4	―
ゴースト ▶(最初から)	―

おたけび

消費MP 0 移動 戦闘 | 1ターン休み系 | 対象▶敵全体

おたけびをあげ、敵全体を1ターン休みにする。

使える仲間と覚えるレベル	
キラーパンサー ▶Lv21	―
イエティ ▶(最初から)	―
ドロヌーバ ▶(最初から)	―
アンクルホーン ▶Lv7	―
コロファイター ▶Lv10	―
―	―

ぶきみなひかり

消費MP 0 移動 戦闘 | ザキ系 | 対象▶敵1グループ

不気味な閃光を放ち、戦闘が終わるまで敵1グループの耐性を下げる(→P.64)。

使える仲間と覚えるレベル	
スライム ▶Lv45	―
エビルアップル ▶(最初から)	―
メッサーラ ▶(最初から)	―
サターンヘルム ▶(最初から)	―
アンクルホーン ▶Lv13	―
ライオネック ▶Lv8	―

いてつくはどう

消費MP 0 移動 戦闘 | ― | 対象▶敵全体

指から凍てつく波動をほとばしらせ、敵全体のさまざまな効果を消す。眠り、混乱、マヒ、毒、猛毒、1ターン休み、呪い、力ため__の効果は消えない。

使える仲間と覚えるレベル	
キラーパンサー ▶Lv33	―
キングスライム ▶Lv18	―
―	―
―	―
―	―
―	―

補助特技

ふしぎなおどり1

消費MP 0 ／ 移動 ／ 戦闘
マホトラ系 ／ 対象▶敵1体

不思議な踊りで、敵1体のMPを1～2減らす。

使える仲間と覚えるレベル	
ドラキー ▶Lv17	―
ダンスニードル ▶(最初から)	―
おどるほうせき ▶(最初から)	―
―	―
―	―
―	―

ふしぎなおどり2

消費MP 0 ／ 移動 ／ 戦闘
マホトラ系 ／ 対象▶敵1体

不思議な踊りで、敵1体のMPを3～5減らす。

使える仲間と覚えるレベル	
ダンスニードル ▶Lv5	―
パペットマン ▶(最初から)	―
エビルマスター ▶(最初から)	―
―	―
―	―
―	―

ふしぎなおどり3

消費MP 0 ／ 移動 ／ 戦闘
マホトラ系 ／ 対象▶敵1体

不思議な踊りで、敵1体のMPを7～11減らす。

使える仲間と覚えるレベル	
ダンスニードル ▶Lv15	―
エンプーサ ▶Lv2	―
パペットマン ▶Lv10	―
ホークブリザード ▶Lv8	―
―	―
―	―

ちからため

消費MP 0 ／ 移動 ／ 戦闘
― ／ 対象▶自分

力をため、直後の攻撃(直接攻撃、ねむりこうげき、まひこうげき、どくこうげき)で与えるダメージを2倍強にする。使ってから1ターンが過ぎると効果が切れる。

使える仲間と覚えるレベル	
イエティ ▶Lv12	―
ビックアイ ▶Lv5	―
アームライオン ▶Lv12	―
ゴーレム ▶Lv8	―
プチファイター ▶(最初から)	―
―	―

きあいため

消費MP 0 ／ 移動 ／ 戦闘
― ／ 対象▶自分

大きく息を吸いこみ、直後の攻撃(直接攻撃、ねむりこうげき、まひこうげき、どくこうげき)で与えるダメージを2倍強にする。使ってから1ターンが過ぎると効果が切れる。

使える仲間と覚えるレベル	
キラーパンサー ▶Lv17	―
ばくだんいわ ▶(最初から)	―
ゴーレム ▶Lv11	―
ソルジャーブル ▶(最初から)	―
アンクルホーン ▶Lv9	―
コロファイター ▶(最初から)	―

回復特技

めいそう

消費MP 0 ／ 移動 ／ 戦闘
― ／ 対象▶自分

静かに瞑想をはじめ、自分のHPを500回復させる。

使える仲間と覚えるレベル	
スライム ▶Lv77	―
ゴーレム ▶Lv20	―
サターンヘルム ▶Lv30	―
アークデーモン ▶Lv10	―
―	―
―	―

探索特技

くちぶえ

消費MP 0 ／ 移動 ／ 戦闘
― ／ 対象▶

その場所に生息する魔物を呼び寄せて戦う。味方や敵の先制攻撃は通常どおり起こる。

使える仲間と覚えるレベル	
サンチョ ▶Lv24	―
―	―
―	―
―	―
―	―
―	―

とうぞくのはな

消費MP 0 ／ 移動 ／ 戦闘
― ／ 対象▶ ―

現在いるフロアで、宝箱やツボなどから入手できるアイテムの数を調べる。その数には、宝箱やツボに化けた魔物も含まれる。

使える仲間と覚えるレベル	
サンチョ ▶Lv31	―
ザイル ▶Lv10	―
―	―
―	―
―	―
―	―

しのびあし

消費MP 0 ／ 移動 ／ 戦闘
― ／ 対象▶ ―

移動中、魔物に襲われにくくなる。トヘロスとちがい、こちらより強い魔物にも有効。魔物がいる場所をしばらく移動すると効果が切れる。

使える仲間と覚えるレベル	
サンチョ ▶Lv29	―
ゴースト ▶Lv25	―
―	―
―	―
―	―
―	―

冒険の基礎知識 12

能力値の意味

戦闘での仲間たちの強さは、能力値によって表される。能力値をしっかり上げて仲間を鍛えておけば、手ごわい魔物との戦いも有利に進めることができるだろう。



仲間は能力値を上げれば強くなる

能力値には、以降で紹介する11種類がある。能力値が高いほど戦闘で活躍できるので、レベルを上げたり、たね・きのみを使ったりして、各能力値を上げていこう。ちなみに、すごろくで一部の能力値が上下することもある(→P.319)。

レベル　上限：99

総合的な強さ。経験値がある程度たまるとレベルアップし、ほかの能力値が上がったり呪文や特技を覚えたりして強くなる。レベルの上限とレベルアップの早さは人それぞれ。また、最初からレベルが2以上になっている仲間もいる。



←ほとんどの人間はレベルの上限が99だが、仲間モンスターの多くは上限がそれよりも低い。

HP(ヒットポイント)　上限：999

体力。魔物に攻撃されるたびに減っていき、ゼロになるとチカラつきてしまう。

上げるたね・きのみ　いのちのきのみ



←やくそうや回復呪文などを使ったり、宿屋に泊まったりすれば、HPを回復できる。

MP(マジックパワー)　上限：999

魔法の力。呪文を使うときに消費し、MPが足りなければ呪文は唱えられない。呪文を使ったときだけでなく、マホトラやふしぎなおどりの効果を受けたときなどにも減ってしまう。

上げるたね・きのみ　ふしぎなきのみ(※1)



←MPの回復は、まほうのせいすいなどでもできるが、宿屋に泊まるのが一番簡単。

※1……最大MPがゼロの仲間には使用できない

ちから　上限：255

力の強さ。ちからが上がると攻撃力も高くなる。

上げるたね・きのみ　ちからのたね

すばやさ　上限：255

身のこなしの軽さ。すばやさが高いと、ターンの最初のほうで行動しやすい。

上げるたね・きのみ　すばやさのたね

みのまもり　上限：255

身体の頑強さ。みのまもりが上がると守備力も高くなる。

上げるたね・きのみ　まもりのたね

かしこさ　上限：255

頭の良さ。かしこさが19以下の仲間モンスターは、作戦やコマンドを無視して、身を守るなど気まぐれに行動することがある。

上げるたね・きのみ かしこさのたね

うんのよさ　上限：255

運の良さ。たね・きのみでは上がらない。

こうげき力(攻撃力)　上限：385

攻撃能力の高さ。ちからと武器の攻撃力の合計がこの値になる。直接攻撃や一部の特技(ねむりこうげき、まひこうげきなど)で与えるダメージの基本値は、攻撃力が2上がると1増える。



⬅攻撃力が高い仲間ほど、直接攻撃に向いている。

しゅび力(守備力)　上限：511

防御能力の高さ。みのまもりと防具の守備力の合計がこの値になり、呪文などの効果で戦闘中のみ増減する場合もある。直接攻撃などで受けるダメージの基本値は、守備力が4上がると1減る。



⬅戦闘中は、守備力がスカラやスクルトで上がり、逆にルカニやルカナンで下がる。

EX(経験値)　上限：16777215

戦闘経験の豊富さ。魔物を倒して戦闘で勝つと獲得でき、ある程度たまるごとにレベルが上がる。



⬅メタル系の魔物を倒すと、大量の経験値を獲得できる(→P.544)。



バッチリ知ろうぜ　能力値の上がりかたは一定ではない

レベルアップによる能力値の上がりやすさは、仲間によってさまざま。それぞれの能力値が各レベルでどのくらい上がるかは、人間ならひとりひとり、仲間モンスターなら種族ごとに異なるのだ。さらに、同じ仲間が同じレベルになるときであっても、能力値の上昇量に少し差が出ることがある。



⬅仲間には、1回のレベルアップで能力値が一気に上がるものも、ゆっくり上がるものもいる。





➡いずれの能力値も、3以上アップするときは、上がる量に少しバラつきが出る。

冒険の基礎知識 13

状態変化の性質



眠らされたり毒に冒されたりといった、ふつうとはちがった状態になることを状態変化と呼ぶ。いろいろな状態変化の性質と正しい対処法を学んで、魔物との戦いに役立てよう。

状態変化に注意しよう

状態変化は、呪文や道具などの効果で起こることが多い。仲間に特定の状態変化が起きると、レベルの欄にその状態の名前が表示されたり、移動中のコマンドを選ぶときに右下の写真のマークが表示されたりする。状態変化には、ある程度ターンが過ぎると自然に解けるものもあるが、呪文や道具を使ってすぐに治せるものが多いので、イヤな状態変化はなるべく早く治そう。

ちなみに、持続ターンが終わる前に、同じ状態変化を起こす呪文や特技がもう一度効くと、その状態変化の持続ターンは改めて数え直される。

状態変化が解けるおもな状況

- 状態変化を解くための呪文や道具を使う
- 状態変化の持続ターンが過ぎる
- 戦闘が終わる
- チカラつきる
- いてつくはどうを受ける

状態変化のマーク


毒、猛毒


呪い


チカラつきている



バッチリ知ろうぜ 呪いにはいろいろな種類がある

状態変化のひとつである呪いには、下の表のように、さまざまな種類のものがある。シャナクの呪文や教会でしか解けないのは、HPへの呪いとMPへの呪いの2種類だけだ。なお、戦闘中はシャナクが使えないものの、このふたつの呪いは、どちらも戦闘のあいだは効果が現れないので気にしなくていい。戦闘が終わってからゆっくり解こう。



←どの呪いでもレベルの欄の表示や状態変化のマークは共通（マークは上の写真を参照）。

呪いの種類

呪いの種類	その呪いをかけてくる魔物	効果	解く方法／解ける状況
HPへの呪い	のろいのマスク	一定距離を歩くごとにHPが1減る（ゼロにはならない）	シャナクを使うか、教会で解くか、チカラつきる
MPへの呪い	サターンヘルム	一定距離を歩くごとにMPが1減る	シャナクを使うか、教会で解くか、チカラつきる
頭への呪い	サターンヘルム	唱えた呪文が、ときどき失敗する（MPは消費する）	戦闘を終えるか、チカラつきる
動きへの呪い	のろいのマスク、ライオネック	ときどき身体が動かなくなる	戦闘を終えるか、チカラつきる
狙いが定まらなくなる呪い	ライオネック	直接攻撃がときどき仲間や自分に当たってしまう	戦闘を終えるか、チカラつきる
装備品による呪い（→P.51）	──	装備品ごとに異なる	呪われた装備品をはずす

状態変化リスト

名前（カッコ内はレベルの欄での表示）	効果／解説	持続ターン	その状態にするものの例	解く方法／解ける状況			
				戦闘終了	チカラつきる	いてつくはどう	そのほか
眠り（ねむり）	眠ってしまって、行動できなくなる。	2〜5	●ラリホー系の呪文や特技 ●まどろみのけん ●あんみんまくら	○	○	×	●直接攻撃などを受ける（解けないこともある）
混乱（こんらん）	頭が混乱して、デタラメな行動をするようになる（→P.30）。	6〜9	●メダパニ ●ゆうわくのけん	○	○	×	●てんしのすず ●マヒする ●直接攻撃などを受ける（解けないこともある）
マヒ（マヒ）	身体がしびれて、行動できなくなる。パーティ全員がマヒすると全滅になる（→P.59）。	5〜8	●まひこうげき ●やけつくいき ●どくがのナイフ	○	○	×	●キアリク ●ストロスのつえ ●まんげつそう
毒（どく）	身体が毒に冒されて、フィールドやダンジョンを一定距離歩くごとに、1のダメージを受けるようになる（HPゼロにはならない）。戦闘中は効果がない。	——	●どくこうげき ●どくのいき	×	○	×	●キアリー ●どくけしそう ●教会で治療してもらう ●アルカパの町で宿屋に泊まる（少年時代のみ）
猛毒（もうどく）	身体が猛毒に冒されて、戦闘中はターン終了時に、移動中はフィールドやダンジョンを一定距離歩くごとに、最大HPに対して一定割合のダメージを受けるようになる（戦闘中のみHPゼロになる可能性がある）。	——	●もうどくのきり ●あくまのツメ	×	○	×	●キアリー ●どくけしそう ●教会で治療してもらう
マヌーサ（マヌーサ）	幻に包まれて、直接攻撃を3回に2回程度の割合でミスするようになる。	5〜8	●マヌーサ ●まぶしいひかり ●すなけむり	○	○	○	——
マホトーン（マホトン）	呪文を封じこまれて、呪文を唱えても効果が発揮されなくなる（MPは消費する）。	7〜10	●マホトーン ●まふうじのつえ	○	○	○	——
1ターン休み	1回分の行動ができなくなる。	1	●さそうおどり ●なめまわし ●おたけび ●まもののエサ ●コワモテかかし	○	○	×	——
ぶきみなひかり	呪文や特技が効きやすくなる（→P.64）。	——	●ぶきみなひかり	○	○	○	——
呪い（のろい）	（左ページ参照）						
チカラつきている（しに）／気絶（きぜつ）	HPがゼロになっている状態。行動できなくなる。パーティ全員がチカラつきると全滅になる。なお、少年時代では、チカラつきると「気絶」という状態になる（→P.59）。	——	●HPがゼロになる ●ザキ ●ザラキ ●メガンテ	×	——	×	●ザオラル ●ザオリク ●メガザル ●ふっかつのつえ ●せかいじゅのは ●教会で生き返らせてもらう
バイキルト	直接攻撃などで与えるダメージが2倍になる。ただし、まじんのかなづち以外では会心の一撃が出なくなる。	——	●バイキルト ●ファイトいっぱつ ●たたかいのドラム	○	○	○	——
守備力変化	守備力が変化する。変化する範囲は、守備力ゼロからもともとの守備力の2倍まで。	——	●スカラ（上がる） ●スクルト（上がる） ●ルカニ（下がる） ●ルカナン（下がる） ●ようせいのけん（上がる）	○	○	○	——
マホカンタ	光の壁で守られて、メガンテ、フバーハ、パルプンテ以外の呪文を跳ね返すようになる（自分自身に向けて唱えた呪文は跳ね返らない）。跳ね返った呪文は、唱えた本人に効果をおよぼす。	6〜9	●マホカンタ ●てんくうのたて	○	○	○	——
マホキテ	身体が淡い光を帯び、不利益をもたらす呪文を受けるとその消費MPのぶんだけ自分のMPが回復するようになる。	——	●マホキテ ●ダークシールド	○	○	○	——
フバーハ	光の衣に包まれ、炎や吹雪で受けるダメージが半分になる。	——	●フバーハ	○	○	○	——
ドラゴラム	大きな竜に姿を変え、炎かツメによる攻撃のみを行うようになる（→P.69）。	——	●ドラゴラム ●ドラゴンのつえ	○	○	○	——
力ため	つぎのターンの直接攻撃で与えるダメージが2倍強になる（会心の一撃のダメージには影響しない）。	1	●ちからため ●きあいため	○	○	×	——

※1ターンのうちに魔物が2回行動したときは、その魔物に起こっている状態変化の持続ターンは、2ターン分経過したと見なされる

冒険の基礎知識 14

モンスターを仲間にするには

恐ろしい敵として立ちはだかってくる魔物も、改心させれば頼もしい味方になる。たくさんのモンスターを仲間に加えて個性豊かなパーティを作ることができるのだ。



モンスターを倒して仲間にしよう

青年時代になってからは、戦闘で倒したモンスターを仲間にできるようになる。モンスターを仲間にするときの流れは右の図のとおり。すべての種族が仲間になるわけではなく、仲間になる可能性があるのは70種類ほどだ(→P.339～409)。ただし、仲間にしているモンスターが多すぎるときなど、モンスターが仲間にならない状況もあるので注意。ちなみに、ごく少数だが、戦って倒す以外の方法で仲間になるモンスターもいる。



←モンスターを仲間にするには、モンスターじいさんと会話をして、町で馬車も買っておく必要がある。



➡仲間になりやすさは種族ごとに異なる。仲間になりにくいモンスターは、根気よく倒しつづけよう。

モンスターを仲間にする手順

オラクルベリーでモンスターじいさんの話を聞き、オラクル屋で馬車を買っておく

↓

モンスターを倒して戦闘に勝つ

↓

運が良ければモンスターが起き上がって、仲間になりたそうにこちらを見る

↓

「なかまに してあげますか？」という確認に「はい」と答える

↓

モンスターが仲間になる

※すでにパーティに8人いる場合は、仲間モンスターのいずれか1匹をモンスター預かり所に送ることになる(仲間にしたばかりのモンスターも送れる)

モンスターが仲間にならない状況

- 主人公のレベルが低すぎる
- 倒して仲間にしたモンスターがすでに76匹いる
- 倒したモンスターと同じ種族がすでに3匹仲間にいる
- モンスターをニフラムなどで倒した
- モンスターを大神殿、エビルマウンテン、すごろく場で倒した



バッチリ知ろうぜ 同じ種族の2匹目以降は仲間になりにくい

同じ種族のモンスターを同時に仲間にしておけるのは3匹まで。また、すでに仲間にしている種族のモンスターは、仲間になりにくくなる。強いモンスターをたくさん仲間にしたくても、複数集めるのは大変なのだ。なお、同じ種族のモンスターがすでに3匹仲間にいても、それらのうち1匹以上を野に帰せば、ふたたびその種族を仲間にできるようになる。

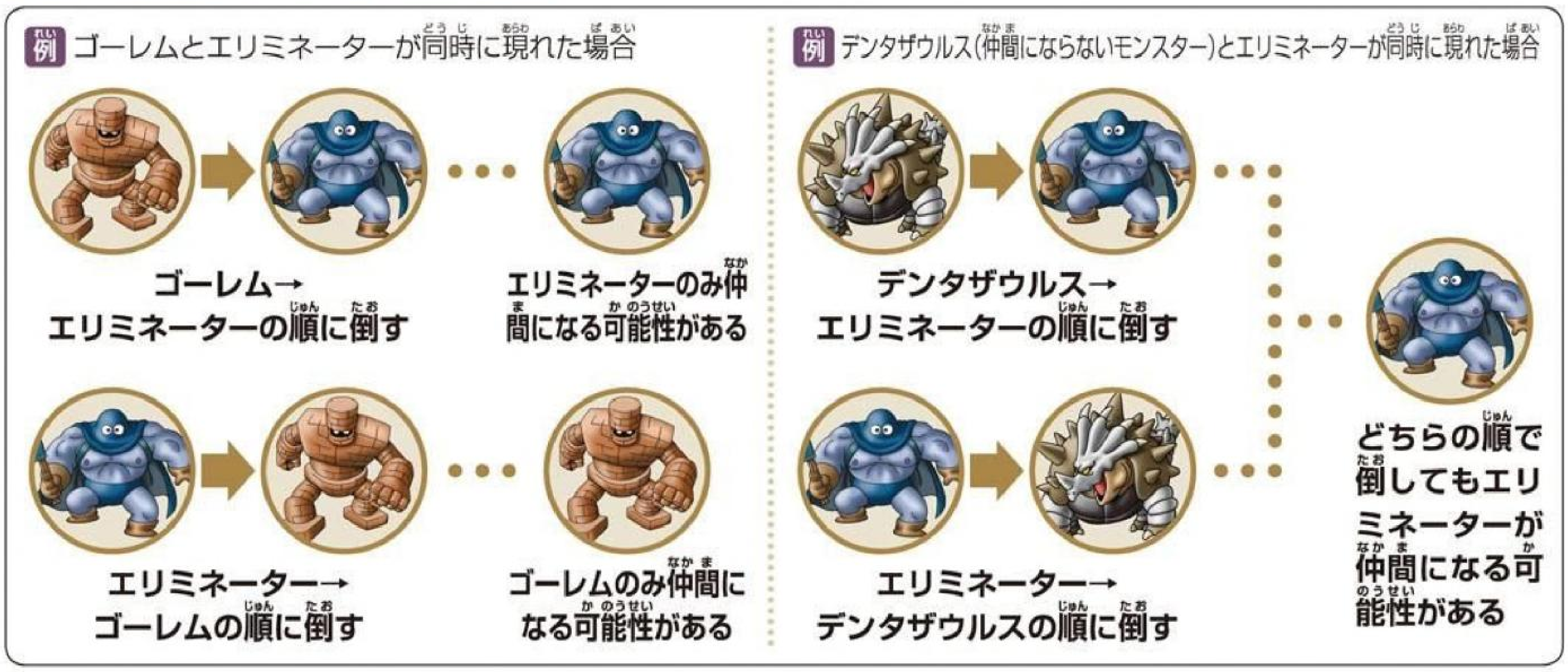


←同じ種族ばかりを集めようとすると、かなり苦労することになる。

モンスターを仲間にしたいときは倒す順番にも気をつけよう

仲間になるモンスターが2種類以上同時に現れた場合、戦闘後に仲間になる可能性があるのは、それらのなかで最後に倒したものだけ。仲間にしたいモンスターは、倒すのをあとまわしにしておこう。なお、もともと仲間にならないモンスターは、どの順番で倒しても影響がない(下の図を参照)。

倒す順番と仲間になるかどうかの関係



仲間モンスターは人間とはちがう特徴を持つ

仲間モンスターには、下の表のような特徴がある。装備品を身につけられるなど、人間の仲間と共通する特徴も持つが、戦闘中に使用可能な特技を覚えることをはじめ、人間の仲間とは異なる性質もあるのだ。なお、敵として現れたときとはちがう特技を使えるモンスターもいる。



←武器や防具のなかには、モンスターにしか装備できないものもある。

仲間モンスターの特徴

人間の仲間と共通の特徴	仲間モンスターだけの特徴
●武器や防具などを装備できる ●経験値がたまるとレベルが上がる ●呪文を修得できる	●戦闘用の特技を修得できる ●人間の仲間とは呪文の効きやすさがちがう(→P.64) ●かしこさが19以下だと作戦やコマンドを無視することがある



➡呪文や特技などへの仲間モンスターの耐性は、敵だったときと共通。

仲間モンスターの入れかえはモンスター預かり所で

オラクルベリー、港町ポートセルミ、青年時代後半のグランバニア城、ジャハンナの4カ所には、モンスター預かり所という施設がある。仲間モンスターが増えてきた場合はこの施設にモンスターを預かってもらい、必要に応じてパーティメンバーと入れかえよう。そのほか、モンスター預かり所では、仲間モンスターの名前を変えたり、野に帰したりといったこともできる(→P.42)。



⬅4カ所あるモンスター預かり所のいずれでも、頼めることは一緒だ。

冒険のコツ

ここでは、冒険の基礎知識の総まとめとして、探索や戦闘におけるちょっとしたコツを伝授する。これらを知っておけば、冒険の旅を快適に進めることができるだろう。



探索編

仲間との会話が道しるべになる

Bボタンや「はなす」コマンドで仲間と会話すると、つぎにするべきことのヒントを教えてくれる場合がある。何をしたらいいかわからなくなったときは、仲間に話しかけてみよう。なお、仲間モンスターはあまりしゃべらないので、人間の仲間を馬車の外に出して話すといい。



⬅いろいろな仲間から話を聞くと、思わぬ収穫があるかもしれない。

タル、ツボ、タンスはすべて調べよう

町のいたるところにあるタル、ツボ、タンスからは、さまざまなものが入手できる。ひととおり調べて、中身をすべて手に入れよう。ただし、冒険の中盤以降に訪れる町では、あくまのツボに襲われる可能性もある。ツボを調べるときは、できれば事前にインパスを使っておくと安全だ。



⬅サンチョやザイルが覚えるとうぞくのはなで、取り残しがないかをチェックできる。

上画面で行き先の様子を探る

ダンジョンも町と同じく、下画面からつながって上画面にもマップが表示される(→P.37)。ふだん見るのはパーティの周囲が表示される下画面中心でいいが、北(画面上側)へ向かう分岐点に差しかかったときなどは、上画面にも目をやると、これから進む先の様子がわかって便利だ。塔をはじめとするマップの回転が可能なダンジョンでは、分岐点でマップをまわせば、どの方向へ進むときでも、わかれ道の先の様子を知ることができる。





苦しくなったらパーティを鍛えよう

冒険が進むにつれて、現れる魔物はどんどん強くなっていく。戦闘が苦しくなってきたら無理をせずに、町の周辺で戦ってパーティをある程度鍛え、新しい装備品もいくつか買っておこう。遠出をするのはそれからでも遅くはないはずだ。



⬅仲間になる可能性があるモンスターが出現する場所で戦うようにすると、なおいい。

カジノで強力な装備品を入手

青年時代がはじまってからまもなく訪れるオラクルベリーでは、カジノを楽しむことができる(→P.308)。ここで頑張ってコインを増やし、強力な道具の数々を入手しておけば、以降の戦闘がとてもラクになるだろう。



⬅ゲームはスロットがオススメ。念のため、事前に教会でお祈りもしておくと安心だ。

戦闘編

戦闘に参加するメンバーはバランスが大事

戦闘での仲間の役割は、おおまかには「直接攻撃」「呪文や特技による攻撃」「回復」「補助」の4つにわけられる。それぞれの役割をこなせる仲間を、最低でもひとり、できれば複数加えておくと、バランスの取れたパーティになるだろう。いくつもの役割をひとりでこなせる仲間が多ければ、より心強い。また、パーティに入れる仲間モンスターを選ぶときは、耐性にも注目したい。危険な攻撃への耐性が高い仲間モンスターを連れていけば、戦闘で有利になるからだ。



⬅仲間モンスターが力不足になってきたら、得意分野が似ていて能力値のより高い者と入れかえよう。



➡直接攻撃と回復の両方が得意なうえ、耐性の面でもすぐれているスライムナイトなどがオススメ。

人間とおもな仲間モンスターの得意分野

名前	直接攻撃	呪文や特技による攻撃	回復	補助
主人公	★	○	◎	○
ビアンカ	△	◎	×	◎
フローラ	△	★	○	◎
デボラ	○	○	×	◎
男の子	★	◎	★	★
女の子	△	★	×	◎
サンチョ	◎	△	×	◎
ピピン	★	×	×	×
キラーパンサー	◎	△	×	△
スライム	○	△	△	★
プリズニャン	○	○	○	○
ホイミスライム	○	×	★	×
エビルアップル	◎	○	×	○
スライムナイト	★	△	◎	△
イエティ	○	◎	×	○
クックルー	○	×	×	★
まほうつかい	△	◎	×	△
パペットマン	○	△	×	◎
キメラ	○	◎	◎	◎
ベホマスライム	△	×	★	○
メッサーラ	◎	◎	×	○
オークキング	◎	○	◎	×
ゴーレム	★	△	△	×
ケンタラウス	◎	△	◎	◎
アンクルホーン	◎	◎	×	△
ホークブリザード	○	★	○	△
アークデーモン	★	★	◎	○
グレイトドラゴン	◎	★	×	○
ギガンテス	★	×	×	×

※★……非常に得意、◎……得意、○……ある程度こなせる、△……あまり得意ではない、×……できない

AIとコマンド入力の使いわけかた

仲間はAIで行動を決めるとき、自分が行動する瞬間の状況を見て決断をくだす。たとえば、味方のHPが残り少なくなった直後に順番がまわると、すぐに回復してくれたりする。ただし、思いどおりに行動してくれない場合もあるので、何をさせたいか決めているならコマンド入力を行おう。



⬅相手にいっさい効かない呪文や特技は選ばないのもAIのいいところ。

手ごわい魔物を優先して倒そう

いろいろな魔物が一度に現れたら、まずは強力な攻撃を使う相手から倒したい。とくに警戒すべきはザラキを使う魔物。ザラキは、ザキ系に耐性のない仲間モンスターには確実に効いてしまうため、そのような仲間モンスターがパーティに多いと、1回のザラキで全滅しかねないほど危険だ。



⬅エルフのおまもりを装備しておけばザキ系の呪文などが効く確率は下がるが、それでも相当に危険。



➡全員がマヒすると全滅になってしまうので、やけつくいきを使う魔物もできるだけ早く倒しておきたい。

優先して倒すといい魔物

倒す優先度の高さ（高い）

- ザキ系の呪文を使う魔物（ホークブリザードなど）
- マヒさせてくる魔物（へびこうもりなど）
- 蘇生手段を持つ魔物（バルバロッサなど）
- 痛恨の一撃をくり出す魔物（エリミネーターなど）
- 眠らせてくる魔物（ガーゴイルなど）
- 全体攻撃を使う魔物（ほのおのせんしなど）
- 攻撃力が高い魔物（メカバーンなど）

馬車を活用しよう

馬車を連れているときは、最大8人のメンバーで冒険を進められる。メインで戦闘に参加するのは馬車の外にいる4人だが、馬車をうまく使えば、8人の力をフル活用して戦っていけるのだ。

新しい仲間は馬車のなかでレベルを上げる

多くの仲間は、パーティに加わった直後は、ほかのメンバーとくらべてやや力不足。そこで、新しい仲間は、しばらくのあいだ馬車で待機させておくといい。馬車のなかにいても経験値はふつうに獲得できるので、レベルが上がって十分な実力が身についたら、馬車の外で活躍してもらおう。



⬅青年時代後半の開始直後にパーティに加わった仲間も最初は馬車に入れておくといい。

ピンチの仲間を馬車に入れる

馬車のなかにいると、魔物の攻撃はくろいきり以外は受けない。仲間のHPが残りわずかになっても、馬車に入れれば、チカラつきずにすむわけだ。また、ベホマラーやけんじゃのいしなどの効果は馬車内にもおよぶので、馬車のなかに入れた仲間のHPをそれらで安全に回復する手もある。



⬅全体を回復する呪文のうち、キアリクとメガザルの効果は馬車内に届かないので注意。

回復役の仲間を待機させておく

ホイミスライムやベホマスライムなど、回復呪文を得意としている仲間モンスターは、戦闘で主力にするつもりがなくても、1匹は馬車に入れておくといい。戦闘が終わったあとの回復をそれらのモンスターにまかせれば、そのぶん、馬車の外で戦う主力メンバーのMPを節約できる。

強敵との戦いかた

補助呪文や「ぼうぎょ」のコマンドなどをうまく使えば、手ごわい魔物との戦いも格段にラクになる。その具体的な戦法を紹介しよう。

ニフラムやふうじんのたてで頭数を減らす

ニフラムを使うと、敵1グループを一瞬で消し去ることができる。経験値は得られないが、全滅するよりはいいので、強敵が多数現れたときに使ってみよう。ふうじんのたてはさらに便利で、道具として使うと敵全体にニフラムの効果があるうえ、マホカンタで跳ね返されない。すばやさの高い仲間にこの盾を持たせておくと役に立つだろう。



←ニフラムが高確率で効く魔物は多いので、安全に戦闘を終わらせたいときに便利だ。

魔物の行動を邪魔する

状態変化を利用して魔物が自由に行動できないようにすれば、戦闘で味方が受ける被害は大幅に減らせる。眠り、混乱、マヒ、マヌーサ、マホトーン、1ターン休みを起こす呪文や特技や道具のなかから、効きやすいものを選んで使おう。



←うまくいけば、相手にまったく行動させずに倒せることもある。

スカラやスクルトは何回もかける

呪文などで変化した守備力は、ターン経過ではもとにもどらない。そのため、直接攻撃を多用する魔物との戦闘が長引きそうなら、最初に守備力を上げておけば、受けるダメージをかなり減らせる。ただし、1回のスカラやスクルトで守備力が上がる量は少なめなので、上げられる限界（→P.81）に達するまで何度も使うのが基本だ。

バイキルトで直接攻撃を強化

直接攻撃を主体に戦う場合は、バイキルトを使って攻撃の威力を上げよう。相手の守備力を下げるルカニやルカナンを併用するのもオススメだ。



←バイキルトを使える仲間がいなくても、お店で買えるファイトいっぱつで代用できる。

炎や吹雪にはフバーハで対抗

はげしいほのお、かがやくいきなど、強烈な炎や吹雪を吐く魔物との戦いでは、フバーハを使うといい。炎や吹雪によるダメージを半分にできるので、回復役の負担がかなり軽くなるはずだ。



←男の子やケンタラウスなど、フバーハを使える仲間をパーティに入れておこう。

ピンチのときは防御する

残りHPが少ないときは、攻撃や回復を行うよりも防御をして、受けるダメージを半分に減らしたほうが安全。そうやって攻撃に耐えているあいだに、仲間に回復してもらおう。ただし、HPが減りすぎているときは、防御しても耐えられない可能性が高いので、思い切ってほかの行動をとらせるか、馬車のなかに入れたほうがいい。



←防御をすると、そのターンは攻撃も補助もできないが、ピンチをしのぎやすくなる。

ドラゴンクエストV ㊙情報集

ひみつの宝箱 PART 2

武器などの特殊効果を活用しよう

装備品や名産品のなかには、道具として使えるものや、呪文・特技で受けるダメージを軽減するものがある。くわしくは以下のとおりで、これらはさまざまな魔物との戦いで役に立つのだ。

戦闘中に道具として使える装備品と名産品

何らかの呪文・特技と同じ効果を発揮するものが多い。誰でも使えるうえ、マホトーンで封じられたり黒い霧でかき消されたりせず、マホカンタで跳ね返されることもないのが長所だ。

呪文・特技と同じ効果が現れるもの（名は名産品）

名前	現れる効果	対象
はじゃのつるぎ	ギラ	敵1グループ
ほのおのツメ	ギラ	敵1グループ
いかずちのつえ	ベギラマ	敵1グループ
マグマのつえ	イオ	敵全体
ほのおのリング	イオ	敵全体
てんばつのつえ	バギ	敵1グループ
みずのリング	バギ	敵1グループ
ドラゴンのつえ	ドラゴラム	自分
ふうじんのたて	ニフラム	敵全体
あんみんまくら名	ラリホー	敵1体
まふうじのつえ	マホトーン	敵1グループ
ようせいのけん	スカラ	自分
てんくうのたて	マホカンタ	自分
ダークシールド	マホキテ	自分
しゅくふくのつえ	ベホイミ	味方ひとり
ちからのたて	ベホイミ	自分
ストロスのつえ	キアリク	味方ひとり
ふっかつのつえ	ザオラル	味方ひとり
てんくうのつるぎ	いてつくはどう	敵1グループ

※対象が呪文・特技とちがうものは赤い文字で記している

独自の効果が現れるもの（名は名産品）

名前	現れる効果
こおりのやいば	ヒャド系の攻撃で敵1グループに25～55のダメージ
らいじんのヤリ	デイン系の攻撃で敵1グループに35～45のダメージ
コワモテかかし名	敵1グループを1ターン休みにする

呪文・特技のダメージを軽減する装備品

装備品ごとにダメージを軽減できる攻撃と減らせる量がちがう。これらを身につけたうえで、防御をしたりフバーハを唱えたりすれば、装備品で軽減されたダメージをさらに減らすことも可能。



⬅プリンセスローブとみかがみのたてを同時に装備すれば、炎系のダメージが55も減る。

ダメージを軽減できる装備品

	名前	守備力	ダメージを軽減できる量							
			メラ系	ギラ系	イオ系	ヒャド系	バギ系	デイン系	炎系	吹雪系
よろい	まどうしのローブ	+37	15	15	—	—	—	—	—	—
よろい	ドラゴンメイル	+50	—	—	—	—	—	—	15	—
よろい	けんじゃのローブ	+50	15	15	—	15	15	—	—	—
よろい	みずのはごろも	+55	25	25	—	—	—	—	25	—
よろい	ダークローブ	+55	20	20	—	20	20	—	—	—
よろい	まほうのよろい	+60	10	10	—	10	10	—	—	—
よろい	ほのおのよろい	+70	—	—	—	15	—	—	—	15
よろい	てんしのレオタード	+70	—	—	—	25	—	—	—	25
よろい	プリンセスローブ	+80	—	—	—	—	—	—	40	40
よろい	まじんのよろい	+85	—	20	—	—	—	—	20	20
よろい	てんくうのよろい	+85	30	30	—	30	30	—	30	30
よろい	おうじゃのマント	+90	30	30	—	30	30	—	30	30
盾	てつのたて	+16	—	—	—	—	—	—	4	4
盾	マジックシールド	+22	7	7	—	—	—	—	7	—
盾	ドラゴンシールド	+30	—	—	—	—	—	—	10	10
盾	ふうじんのたて	+35	—	—	—	—	—	—	10	10
盾	ほのおのたて	+40	—	—	—	15	—	—	—	15
盾	オーガシールド	+48	—	—	—	—	—	—	10	10
盾	みかがみのたて	+55	15	15	—	—	—	—	15	—
盾	てんくうのたて	+60	—	—	—	—	—	—	15	15
盾	ひかりのたて	+65	—	—	—	—	—	—	20	20
装飾品	ほのおのリング	+0	—	—	10	10	—	—	—	—
装飾品	みずのリング	+0	10	10	—	—	10	—	—	—

CHAPTER 3

―― 受け継がれる旅路 ――



CHAPTER 3の ページの見かた

親子3代に渡る長い旅の途中では、さまざまな町や城、ダンジョンなどを訪れることになる。この章では、そうした場所の情報を以下の4つのパートにわけて紹介していく。

各時代の紹介ページの見かた

物語
その時代の物語のプロローグ。

舞台となる地域
その時代に主人公が冒険することになる地域の地図。



おもな登場人物
その時代の物語の中心となる人物の紹介。

冒険フローチャート
その時代の舞台となる町やダンジョンを、訪れる順番に記したもの。

モンスター分布図の見かた

モンスター分布図

出現するモンスターの分布を示した図。出会うモンスターの種類に応じて、ひとつの地方をいくつかのエリアにわけている。それぞれのエリアでは、この図から引き出した先に記したモンスターが出現する。

要注意モンスター

フィールドで出会うモンスターのうち、とくに注意したいものを紹介している。



仲間にしたいモンスター

フィールドで出会うモンスターのうち、仲間にするのにオススメのものを紹介している。♥マークの数が多いほど仲間になりやすい(最大は♥3個)。

フィールドで出会うモンスター

♥❻♥	❶ 4 ❷ ドラキー	❸ P.483
	HP•10 EXP•4 ❹ G•3	
	特徴•たまに身をかわす ❺	

❶モンスターずかんでの番号。モンスターずかんに登録されないモンスターは「—」と記載

❷名前

❸本書のCHAPTER 7「モンスター大百科」での掲載ページ

❹最大HPと、倒したときに得ることができる経験値(EXP)およびお金(G)

❺おもな特徴

❻仲間になりやすさ。♥マークの数が多いほど仲間になりやすく(最大は♥3個)、♥マークがないモンスターは仲間にならない



町・村・城の紹介ページの見かた

ルーラとラナルータ
その町や城へルーラで行けるかどうかと、ラナルータややみのランプで昼と夜を逆転できるかどうかを、○と×で表記(※1)。

人々の耳寄りなウワサ
その町や城にいる人々から聞ける話のうち、重要なものや気になるものをピックアップして紹介。

探索のアドバイス
探索するうえで覚えておきたいことや、冒険のカギとなりそうなことを紹介。

目標レベル
その町や城へ安全にたどり着くための主人公のレベルの目安。

扉の数とマップの回転
特定のカギでしか開かない扉の数と、マップをどの程度回転できるか(※2)。

全景マップ
その町や城の全景イラスト。お店や宿屋などの場所も示してある。



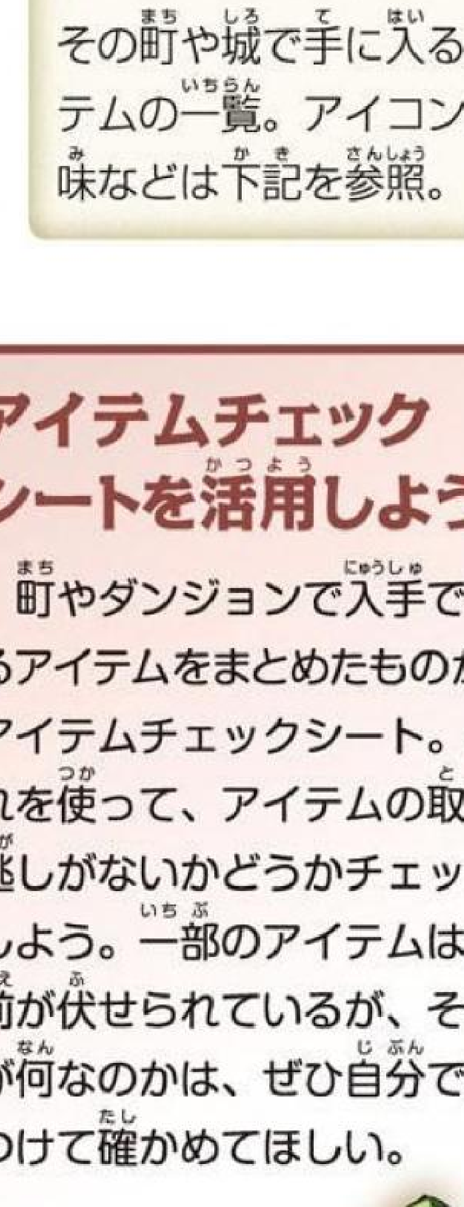
アイテムチェックシート
その町や城で手に入るアイテムの一覧。アイコンの意味などは下記を参照。

ショップガイド
お店で売っている商品のリスト。NEWがついている商品は、その町や城ではじめて買えるようになったもの。

名産品インフォメーション
その町や城の名産品。入手するためのヒントも紹介している。

アイテムチェックシートを活用しよう!

町やダンジョンで入手できるアイテムをまとめたものが、アイテムチェックシート。これを使って、アイテムの取り逃しがないかどうかチェックしよう。一部のアイテムは名前が伏せられているが、それが何なのかは、ぜひ自分で見つけて確かめてほしい。



アイテムチェックシートの見かた

入手できる階層。町や城の場合は省略している。

☐ B1 750ゴールド
☐ B1 ちからのたね

自分が手に入れたものをチェックするための欄。入手したものにはチェックマークを記入していこう。なお、この欄がピンク色になっている場合は、特技のとうぞくのはな(→P.77)で数えられるものであることを示す。

入手方法を示すアイコン。意味は以下のとおり。
- …タルから入手
- …ツボから入手
- …タンスから入手
- …引き出しから入手
- …宝箱から入手
- …地面で光っているものを拾う
- …誰かからもらう
- (なし)…上記以外の方法で入手

読書の記録 どくしょのきろく
☐「やくそう図鑑」

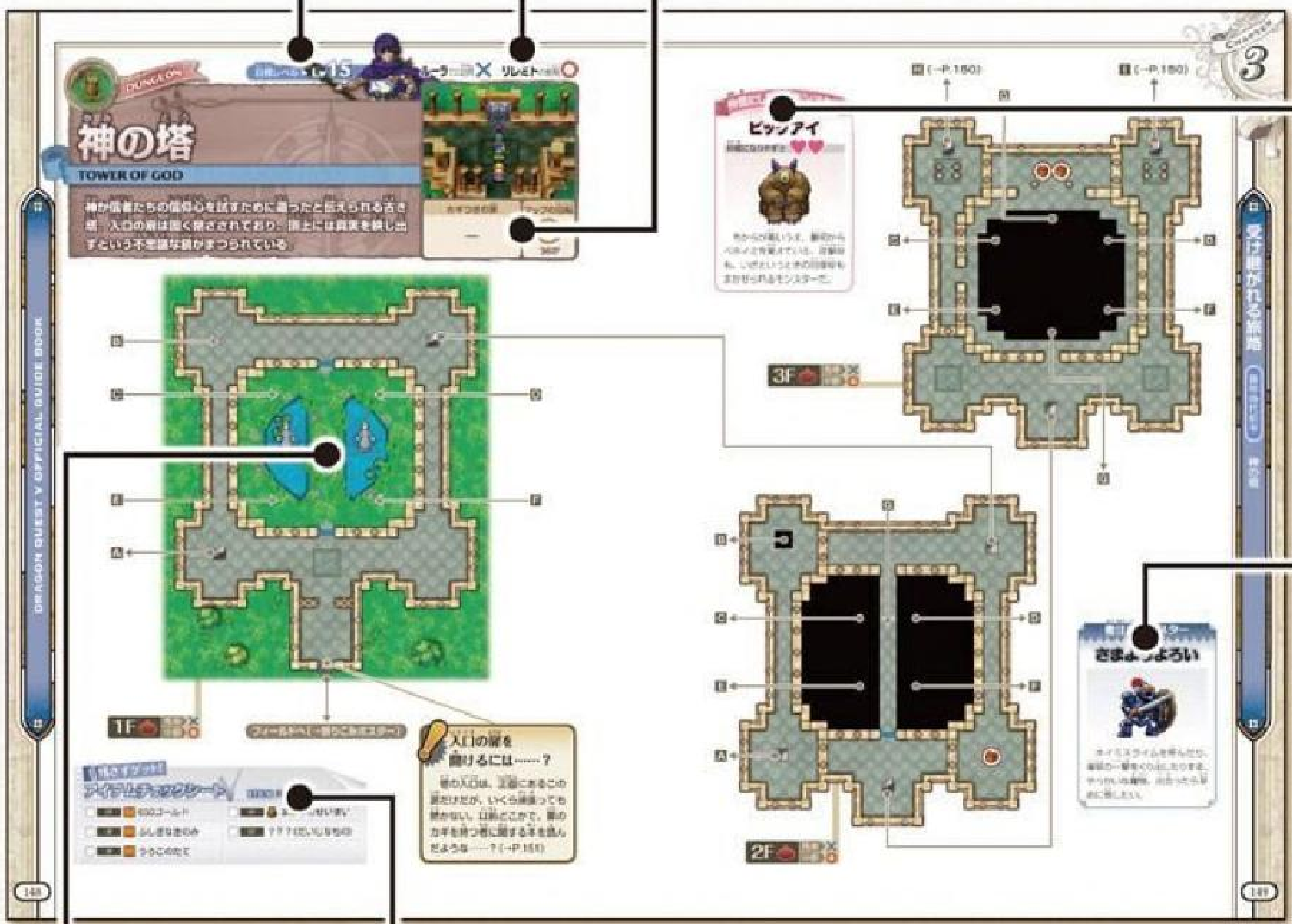
本棚を調べたときに読める本をまとめている。

ダンジョンの紹介ページの見かた

目標レベル
そのダンジョンを安全に探索するための主人公のレベルの目安。

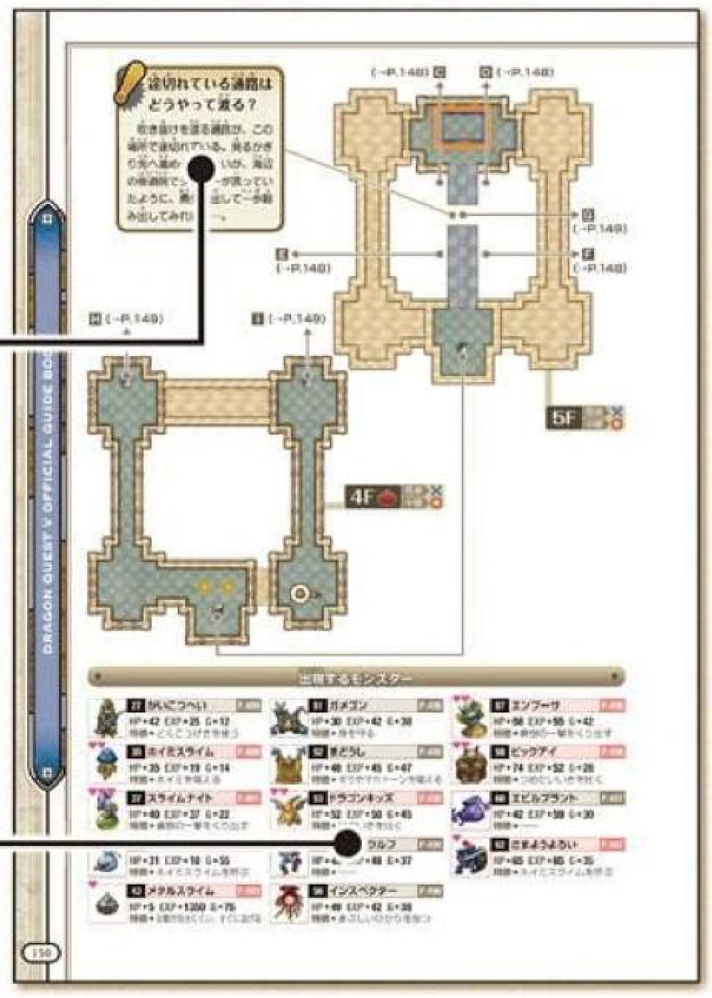
ルーラとリレミト
そのダンジョンへルーラで行けるかどうかと、リレミトで外へ脱出できるかどうかを、○と×で表記(※1)。

扉の数とマップの回転
特定のカギでしか開かない扉の数と、マップをどの程度回転できるか(※2)。



仲間にしたいモンスター
ダンジョンで出会うモンスターのうち、仲間にするのにオススメのものを紹介。

要注意モンスター
ダンジョンで出会うモンスターのうち、とくに注意したいものを紹介。



アイテムチェックシート
ダンジョンで手に入るアイテムの一覧。アイコンの意味などは左ページを参照。

解説
ダンジョンを探索するうえで重要なことや、仕掛けの利用方法などに関する解説。

出現するモンスター
ダンジョン内で出会うモンスター。データの見かたは「フィールドで出会うモンスター」と同じ(→P.91)。

ダンジョンのマップ
アイコンの意味などは下記を参照。

- …マップ間のつながり
- A …同じ記号の場所へ移動できることを示す
- …宝箱　…タル　…ツボ
- …タンス　…地面で光っているもの

※アイテムが入手できるものと魔物が化けているもののみアイコンを掲載

- …ふつうの扉　…赤い扉
- …青い扉　…鉄格子の扉



このアイコンがあるマップでは、移動中に魔物と出会うことがある。

中断の書に冒険を記録できるかどうか。

馬車を連れていけるかどうかを○と×で表記。△は、馬車のなかにいる仲間の呪文や道具は使えるものの、メンバーの入れかえはできないことを示す。

※1……「○」になっていても、一部のマップや特定のタイミングでだけ、ラナルータやリレミトが無効化される場合がある
※2……一部のマップだけ、マップが回転できたり、逆に回転できなかったりする場合がある

受け継がれる旅路❶

少年時代

少年時代の物語
偉大なる父とともに



大海をゆっくりと進む一隻の船に、ある親子の姿があった。旅の目的も知らないまま、父親に連れられ2年ぶりの帰郷を果たすひとりの少年。強く優しい父パパスの背中を見て、彼は少しずつ成長していく——。

おもな登場人物



主人公

父親パパスに連れられて世界を旅する、まだあどけない少年。父親からはどんなことにも屈せぬ勇気を、母親からは誰とでも心を通わせられる優しさを受け継いでいる。



ビアンカ

サンタローズの村の隣町アルカパに住んでいる、ちょっぴり勝ち気でおてんばな女の子。持ち前の好奇心と行動力で、ふたつ年下の主人公をグイグイと引っ張っていく。



ベビーパンサー

小柄でありながら、鋭いツメとキバを持つ魔獣の子供。主人公になつく。



パパス

幼い息子とともに世界を旅する戦士。人格者であり、人々からの信望も厚い。



サンチョ

⬆パパスに仕える使用人。主人公を「ぼっちゃん」と呼び、優しく面倒を見る。



ベラ

⬆妖精の世界に住むエルフの少女。助けを求めるため、人間界にやってきた。



ポワン

⬆妖精の村を統べる女性。種族に関係なく、誰に対しても優しく接する。



ヘンリー

⬆ラインハット王国の第1王子。父親の国王も手を焼くほどのやんちゃな性格。

少年時代の舞台となる地域



冒険フローチャート

ストレンジャー号
↓
ビスタの港
↓
サンタローズの村
↓
サンタローズの洞窟
↓
サンタローズの村
↓
アルカパの町
↓
レヌール城
↓
アルカパの町
↓
サンタローズの村
↓
妖精の村
↓
ドワーフの洞窟
↓
氷の館
↓
妖精の村
↓
サンタローズの村
↓
ラインハットの関所
↓
ラインハット城
↓
古代の遺跡







TOWN

目標レベル ▶ Lv1

ストレンジャー号

STRANGER SHIP

大海原を駆ける帆船。船内には特別室や食堂などの施設が備わっている。とある富豪の所有物だが、ごくまれに旅人を乗せて各地の港をまわる役目をになうことも。

ルーラでの訪問 ✕　ラナルータの使用 ✕



カギつきの扉	マップの回転
—	360°



残さずゲット! アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ やくそう
- □ やくそう
- □ やくそう
- □ やくそう
- □ まもりのたね
- □ すごろくけん
- □ すごろくけん

読書の記録

- □「モンスターだじゃれ全集」



人々の耳寄りなウワサ

坊やの父さんは何かを探してるんだってな



船倉にいる船乗りからは、主人公の父親パパスはあるものを探して旅をしているという話が聞ける。パパスがまだ幼い主人公を連れてまで探し求めているものとは、いったい……？

実はこの船はルドマンさまのものなんだ



船長によると、この船はルドマンという富豪の持ち物で、本来は客を乗せることはないらしい。主人公たちがこの船に乗れているのは、ひとえにパパスの人柄のおかげなのだ。

探索のアドバイス

船に乗っている人たちに話を聞いてみよう

船室で目を覚ますと、眠気覚ましに外の風に当たってくるようパパスにすすめられる。言われたとおり甲板に出たら、ひととおり船内をまわってみよう。船が目的地に着くまでのあいだ、乗組員たちからいろいろな話を聞いておくといい。



⬆操舵手に話しかけると、この船がビスタの港に向かっていることを教えてもらえる。

TOWN

目標レベル ▶ Lv1



ビスタの港

VISTA HARBOR

ルーラでの訪問 ✕ ラナルータの使用 ○



カギつきの扉	マップの回転
—	360°

カモメたちが空を飛びかう、のどかで小さな港。これといった施設はないものの、内海に突き出した半島に位置しており、海への玄関口としての役目を十分に果たしている。

探索のアドバイス

パパスが話しているあいだに港の外を探索しよう

ビスタの港でストレンジャー号から降りたとたん、パパスは久しぶりに会った古なじみの男性と話しこんでしまう。話はしばらく終わりそうにないので、港の外に出るなどして時間をつぶしておくのがよさそうだ。



⬆パパスの話が一段落するまで、港の周辺を少し散策してみよう。

残さずゲット！ アイテムチェックシート

- ☐ 10ゴールド
- ☐ ふしぎなちず

目標レベル ▶ Lv2

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

サンタローズの村

SANTA ROSE



山々に囲まれた平地に位置するのどかな村。かつては貴重な原石の産地として知られ、村の北にある洞窟は鉱脈へとつづく。パパスはこの村の長として、人々から慕われている。

カギつきの扉	マップの回転
—	360°



※1……アルカパの町からもどってきて妖精の国の問題を解決するまでのあいだのみ利用できる
※2……アルカパの町からもどってきて妖精の国の問題を解決するまでのあいだは利用できない

残さずゲット!

アイテムチェックシート

ITEM CHECK SHEET

- □ やくそう(※3)
- □ やくそう(※3)
- □ ちからのたね
- □ サンタローズのいし
- □ おなべのふた(※3)
- □ かわのぼうし(※3)

道具屋の親方救出後

- □ ておりのケープ

青年時代前半

- □ かしこさのたね
- □ サクラのひとえだ(名産品/※4)

青年時代後半

- □ ???(だいじなもの/※5)

読書の記録 どくしょのきろく

- □ 難しい本(※6)
- □ 「わが家のレシピ」(※6)

※3……少年時代のあいだか、青年時代後半に特定の場所から訪れたときのみ入手できる
※4……少年時代にサンチョに預けていた場合のみ入手できる
※5……特定の場所から訪れたときのみ入手できる ※6……少年時代のあいだか、青年時代後半に特定の場所から訪れたときのみ読める

人々の耳寄りなウワサ

ちょっと出かけるがいい子にしてるんだよ



自宅に着いたパパスは、足早にどこかへ外出してしまう。急いで追いかければ村の洞窟へ入っていくところまでは見えるのだが、はたしてパパスは洞窟で何をしているのだろうか？

あなたが小さい頃、よくわたしの家に来てたのよ



村の宿屋には、隣町のアルカパに住む幼なじみの少女ビアンカと、彼女の母親が宿泊している。ふたりは、ビアンカの父ダンカンに飲ませる薬をもらうため、この村にきているという。

親方がもどらないんだ



道具屋にいる男性の話によると、彼の師匠にあたる親方が、薬の原料を採るために村の洞窟へ行ったままもどってこないらしい。親方がいないせいで薬を作れず、困っているようだ。

探索のアドバイス

道具屋の親方が入ったという洞窟の様子を見に行こう

ビアンカたちは薬をもらうためにこの村へやってきた。しかし、その原料を採りに行った親方は、まだ洞窟からもどらない。薬の完成を待つビアンカたちのために、洞窟の様子を見に行ってあげよう。洞窟内で魔物に襲われてHPが減った場合は、自宅にいるサンチョに話しかけて休めばHPとMPを完全に回復できる。



⬆はじめのうちはこまめに自宅にもどって、万全の状態を保っておきたい。

ここに注目！ やくそうなどはこの村でまとめて購入するのがおトク

サンタローズの村の道具屋は、薬を作る親方がいないあいだは利用できないが、親方が帰ってきたあとなら、通常よりも少し安い値段で商品を売ってくれる。先のことも考えて、村にいるうちにやくそうなどを多めに購入しておくのもいいだろう。



⬅やくそうは、回復呪文を覚えたあとでも、MPを節約したいときに使えるので、いくつ持っていても困ることはない。

ショップガイド

武器屋
営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
ひのきのぼう NEW	10	攻 +2
たけのヤリ NEW	50	攻 +5
とがったホネ NEW	70	攻 +6
かしのつえ NEW	130	攻 +9
どうのつるぎ NEW	270	攻 +13

道具屋
営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう	6(※7)	HP回復
どくけしそう	8(※8)	毒を解く

※7……青年時代後半に特定の場所から訪れたときは8G
※8……青年時代後半に特定の場所から訪れたときは10G
※青年時代後半のショップガイドはP.234を参照

DUNGEON

目標レベル ▶ Lv2

ルーラでの訪問 ×　リレミトの使用 ○

サンタローズの洞窟

SANTA ROSE CAVERNS



サンタローズの村のなかに入口がある洞窟。奥には薬の原料となる草が生い茂っているほか、かつて採掘場として使われていたころの名残りか、大きな岩が点在する。

カギつきの扉	マップの回転
—	× 回転できない



要注意モンスター

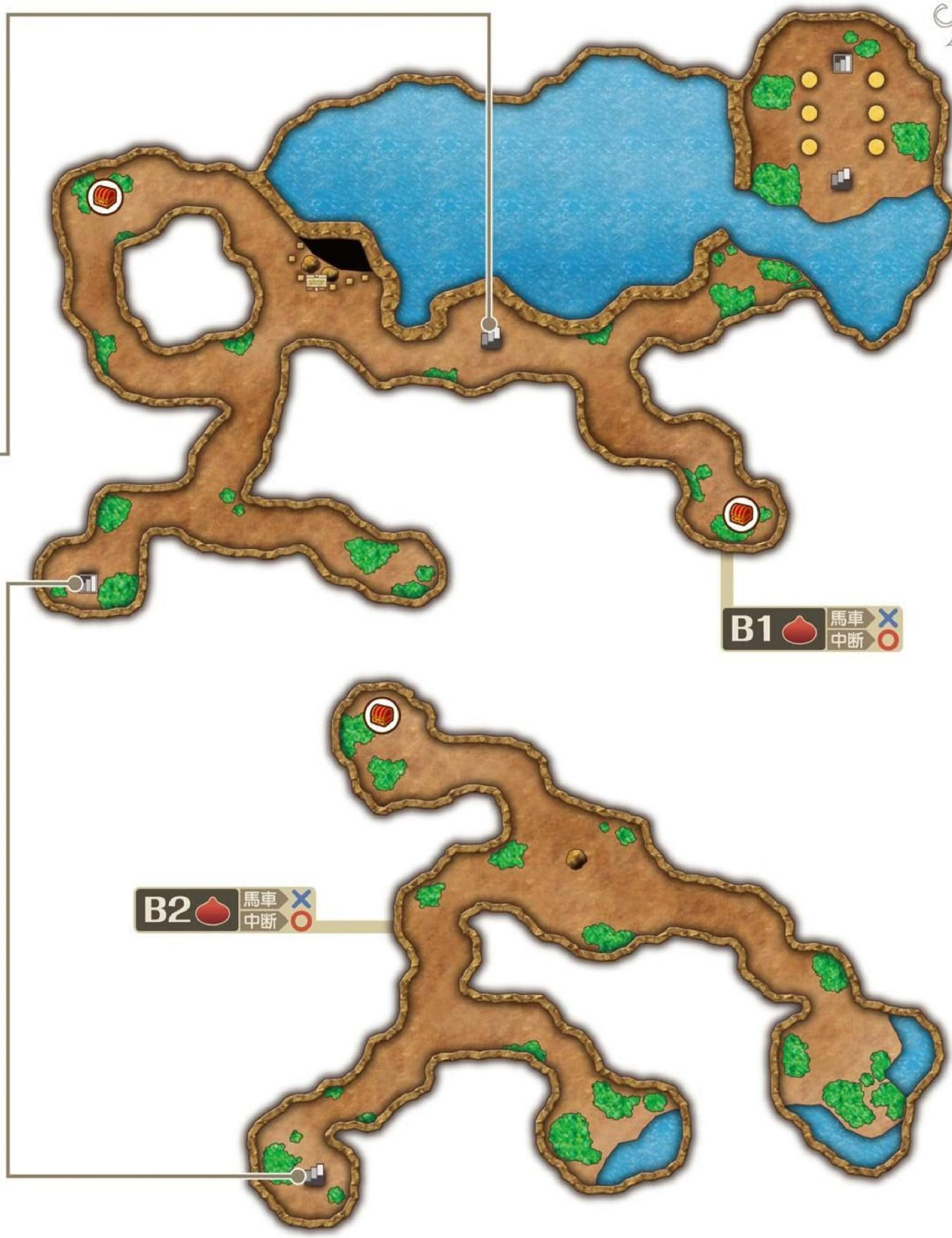
おおきづち



直接攻撃はミスばかりだが、ときどき痛恨の一撃で大ダメージを与えてくる。ほかの魔物と一緒に出現したときは、優先して倒しておきたい。

出現するモンスター

	No.	名前	参照	データ	特徴
	1	スライム	P.482	HP•7 EXP•1 G•1	——
	2	とげぼうず	P.482	HP•7 EXP•2 G•2	——
	3	せみもぐら	P.483	HP•10 EXP•3 G•2	身を守る
	4	ドラキー	P.483	HP•10 EXP•4 G•3	たまに身をかわす
	5	おおきづち	P.483	HP•18 EXP•6 G•3	痛恨の一撃をくり出す
	6	いっかくウサギ	P.483	HP•12 EXP•4 G•3	突進してくる



残さずゲット!
アイテムチェックシート

□	1F	宝箱	やくそう
□	B1	宝箱	50ゴールド
□	B1	宝箱	かわのたて
□	B2	宝箱	たびびとのふく
□	B2		せいなるげんせき

名産品 インフォメーション

■ せいなるげんせき

洞窟内の岩石から採取されていたという貴重な石。事前に村人に話を聞いておけば、人が下敷きになるほどの巨大な岩石のなかから見つけられるかもしれない。



モンスター分布図 少年時代 レヌール城周辺～ラインハット周辺



アルカパ周辺


4 ドラキー P.483
HP•10 EXP•4 G•3
特徴•たまに身をかわす


5 おおきづち P.483
HP•18 EXP•6 G•3
特徴•痛恨の一撃をくり出す


6 いっかくウサギ P.483
HP•12 EXP•4 G•3
特徴•突進してくる


7 グリーンワーム P.484
HP•15 EXP•4 G•4
特徴•——


10 バブルスライム P.484
HP•15 EXP•6 G•7
特徴•どくこうげきを使う


11 おおねずみ P.485
HP•18 EXP•4 G•8
特徴•——

レヌール城周辺（中央部）／ラインハット周辺（南西部）


7 グリーンワーム P.484
HP•15 EXP•4 G•4
特徴•——


9 くびながイタチ P.484
HP•16 EXP•5 G•6
特徴•あまいいきを吐く


10 バブルスライム P.484
HP•15 EXP•6 G•7
特徴•どくこうげきを使う


11 おおねずみ P.485
HP•18 EXP•4 G•8
特徴•——


15 プリズニャン P.486
HP•21 EXP•11 G•7
特徴•ヒャドを唱える

要注意モンスター

マッドプラント



こちらの直接攻撃が当たりにくくなるマヌーサを唱える、やっかいな相手。もし幻に包まれてしまったら、呪文による攻撃に切りかえよう。

レヌール城周辺（西部）／サンタローズ周辺／ラインハット周辺（北西部）


9 くびながイタチ P.484
HP•16 EXP•5 G•6
特徴•あまいいきを吐く


15 プリズニャン P.486
HP•21 EXP•11 G•7
特徴•ヒャドを唱える


23 おばけねずみ P.488
HP•31 EXP•14 G•13
特徴•——


14 メラリザード P.485
HP•27 EXP•12 G•8
特徴•メラを唱える


16 マッドプラント P.486
HP•23 EXP•13 G•10
特徴•マヌーサを唱える


30 ホイミスライム P.489
HP•35 EXP•19 G•14
特徴•ホイミを唱える

ラインハット周辺（北部）／古代の遺跡周辺


1 スライム P.482
HP•7 EXP•1 G•1
特徴•——


33 ベビーニュート P.490
HP•37 EXP•20 G•15
特徴•ギラを唱える


39 ブラウニー P.492
HP•47 EXP•21 G•15
特徴•痛恨の一撃をくり出す


30 ホイミスライム P.489
HP•35 EXP•19 G•14
特徴•ホイミを唱える


37 スライムナイト P.491
HP•40 EXP•37 G•22
特徴•痛恨の一撃をくり出す


31 わらいぐさ P.490
HP•24 EXP•17 G•3
特徴•わらいぶくろを呼ぶ


38 わらいぶくろ（※1） P.491
HP•31 EXP•10 G•55
特徴•ホイミスライムを呼ぶ

ラインハット周辺（東部・南部）


28 アルミラージ P.489
HP•27 EXP•20 G•13
特徴•大きく息を吸いこむ


32 ダンスニードル P.490
HP•33 EXP•19 G•13
特徴•ふしぎなおどり1を踊る


35 どぐうせんし（※3） P.491
HP•50 EXP•25 G•12
特徴•スカラを唱える


30 ホイミスライム（※2） P.489
HP•35 EXP•19 G•14
特徴•ホイミを唱える


33 ベビーニュート P.490
HP•37 EXP•20 G•15
特徴•ギラを唱える


37 スライムナイト P.491
HP•40 EXP•37 G•22
特徴•痛恨の一撃をくり出す


31 わらいぐさ P.490
HP•24 EXP•17 G•3
特徴•わらいぶくろを呼ぶ


34 トンネラー P.490
HP•35 EXP•18 G•9
特徴•どぐうせんしを呼ぶ


38 わらいぶくろ（※1） P.491
HP•31 EXP•10 G•55
特徴•ホイミスライムを呼ぶ

ラインハット周辺（西部）


18 まほうつかい P.486
HP•30 EXP•18 G•20
特徴•ヒャドやマホトーンを唱える


23 おばけねずみ P.488
HP•31 EXP•14 G•13
特徴•——


32 ダンスニードル P.490
HP•33 EXP•19 G•13
特徴•ふしぎなおどり1を踊る


22 スカンカー P.487
HP•28 EXP•15 G•11
特徴•すなけむりを吐く


30 ホイミスライム P.489
HP•35 EXP•19 G•14
特徴•ホイミを唱える

※1……わらいぐさが呼んだときにのみ出現
※2……わらいぐさに呼ばれたわらいぶくろが呼んだときにのみ出現
※3……トンネラーが呼んだときにのみ出現

要注意モンスター

スライムナイト



攻撃力が高いだけでなく、マホトラの呪文を唱えてくる。集団で現れた場合はMPをかなり奪われることもあるので、思い切って逃げるのもひとつの手。

TOWN

目標レベル ▶ Lv4



ルーラでの訪問 ○　ラナルータの使用 ○



アルカパの町

ALCAPA

サンタローズの西にある、にぎやかな町。入口を守る仕事熱心な見張りが、日中は絶えず監視の目を光らせている。町の一角には、宿泊客からの評判が良い大きな宿屋が建つ。

カギつきの扉	マップの回転
まほうのカギ ×1	360°



残さずゲット!
アイテムチェックシート
ITEM CHECK SHEET

- □ キメラのつばさ
- □ まもりのたね

子ネコを助けたあと

- □ ビアンカのリボン(※1)

青年時代前半

- □ あんみんまくら(名産品)
- □ ちいさなメダル

まほうのカギ入手後

- □ 15ゴールド
- □ いしのキバ

読書の記録

- □「なかよし4人組」

※1……道具として持てるのは青年時代前半から



人々の耳寄りなウワサ

うちの子ったら子ネコなんか拾ってきて……



町に住むおばさんに話を聞くと、子供たちが子ネコを拾ってきたという。飼えないから捨てるようにと言っても聞かず、子ネコにかまってばかりの我が子に、おばさんは困り気味の様子。

城から夜な夜な泣き声が聞こえるという



宿屋に滞在している吟遊詩人は、町の北にあるレヌール城にまつわる話を聞かせてくれる。荒れ果てて無人となったいまでも、城のなかから人の泣く声が聞こえてくるというが……。

私は世界のめずらしい食器を集めています



宿屋2階のテラスには、珍しい食器の収集家がいる。彼の話によると、かつてレヌール城の王は銀製のティーセットでお茶を楽しんでいたらしい。いまでもそれらは残っているだろうか。

探索のアドバイス

いじめられている子ネコを助けてあげよう

池の中央にある小島には、ネコのような動物をいじめている少年たちがおり、止めようとすると、ある問題を解決したら子ネコをゆずってやると持ちかけてくる。彼らが出した条件を満たすには町の外に出る必要があるが、昼間は見張りのおじさんがいて出られない。いったんパパスたちの待つ宿にもどり、町から出るチャンスをうかがおう。



⬆町の外は危険がいっぱい。途中で疲れたら無理をせず、宿屋にもどってくるといい。

ショップガイド

SHOP GUIDE

武器屋

営業時間【昼&夜】

アイテム名	値段(G)	効果
たけのヤリ	50	攻 +5
かしのつえ	130	攻 +9
ブロンズナイフ NEW	150	攻 +12
どうのつるぎ	270	攻 +13
いばらのムチ NEW	350	攻 +18
ブーメラン NEW	420	攻 +15

防具屋

営業時間【昼&夜】

アイテム名	値段(G)	効果
たびびとのふく NEW	70	守 +7
きぬのエプロン NEW	110	守 +10
かわのよろい NEW	180	守 +11
かわのドレス NEW	380	守 +17
うろこのたて NEW	180	守 +7
きのぼうし NEW	120	守 +6



道具屋

営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう NEW	8	HP回復
どくけしそう NEW	10	毒を解く
せいすい NEW	20	魔物よけ
キメラのつばさ NEW	25	町へ移動
においぶくろ NEW	80	魔物よせ
ヘアバンド NEW	150	守 +7

※青年時代のショップガイドはP.143を参照

オススメの商品 ブーメラン

敵全体を攻撃できるうえに、攻撃力も高い優秀な武器。少々値は張るが、この武器を装備するだけで戦闘がかなりラクになるので、お金を貯めて購入しておきたい。



DUNGEON

目標レベル ▶ Lv5



レヌール城

CASTLE LENULE

かつては栄華を極めていたが、魔物の襲撃によって滅びてしまった王城。すっかりさびれたいま、城内はモンスターの巣窟となっているほか、幽霊が出るとのウワサもある。

ルーラでの訪問 ✕　リレミトの使用 ✕



カギつきの扉	マップの回転
—	360°



城内へ入れそうな場所を探そう

長いあいだ無人の廃墟となっていたためか、レヌール城のいくつかの扉はサビついてしまっており、ある人物の頼みを聞くまでは開けられない。入口の扉もサビついているので、城の裏側に城内へ潜入できそうな場所はないか探してみよう。

名産品 インフォメーション

■ ぎんのティーセット

レヌール王が愛用したティーカップ、ポット、トレイのセット。長い時を経てバラバラになり、別々の場所に保管されている。



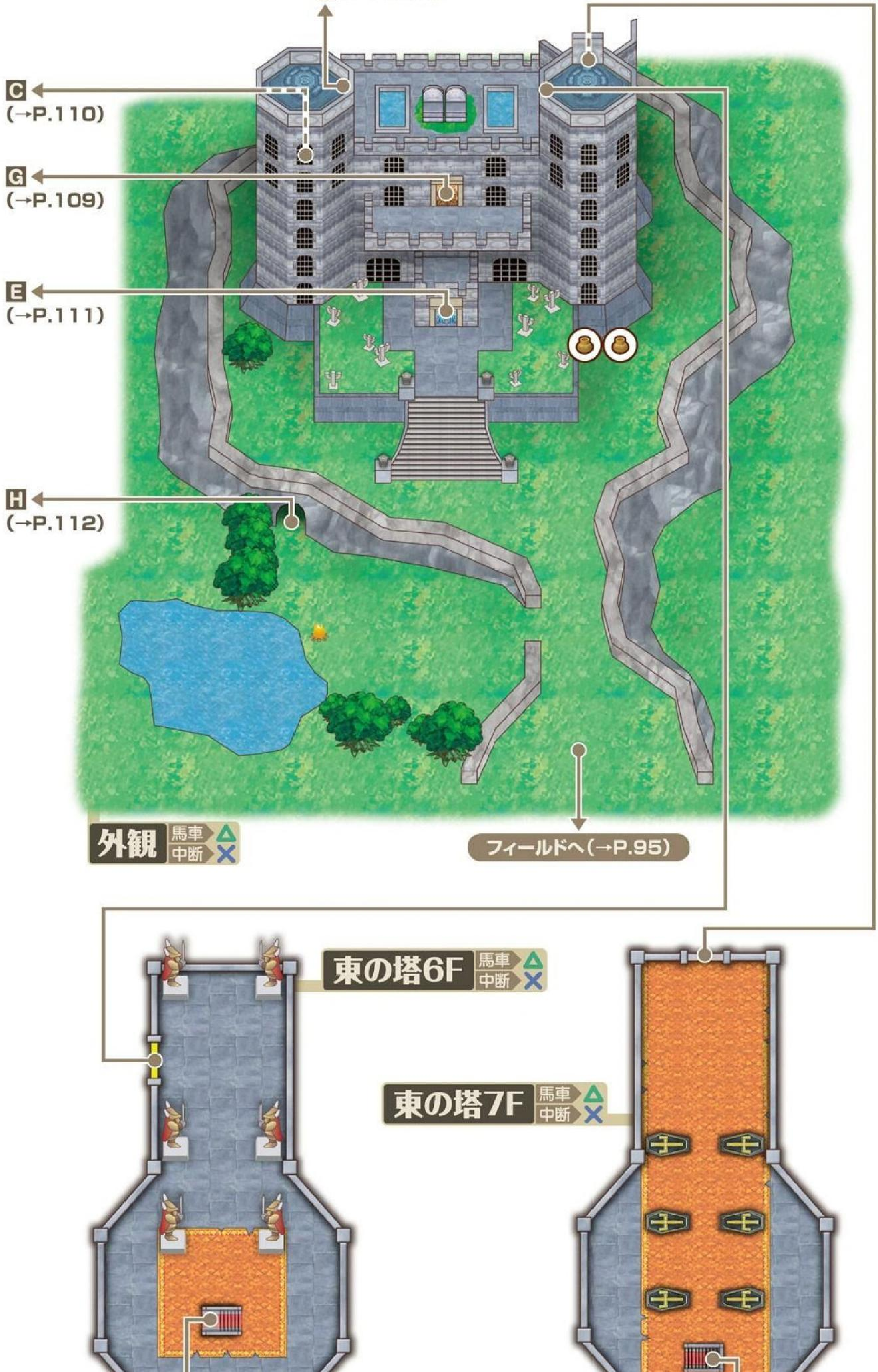
名産品 インフォメーション

■ レヌールのおうかん

豪華な装飾が目を引く、レヌール王家に伝わる冠。王にゆかりのある品を十数年後に持ってくると、お礼として受け取れる。



※破線は建物の裏側に扉があることを示す



A (→P.107)



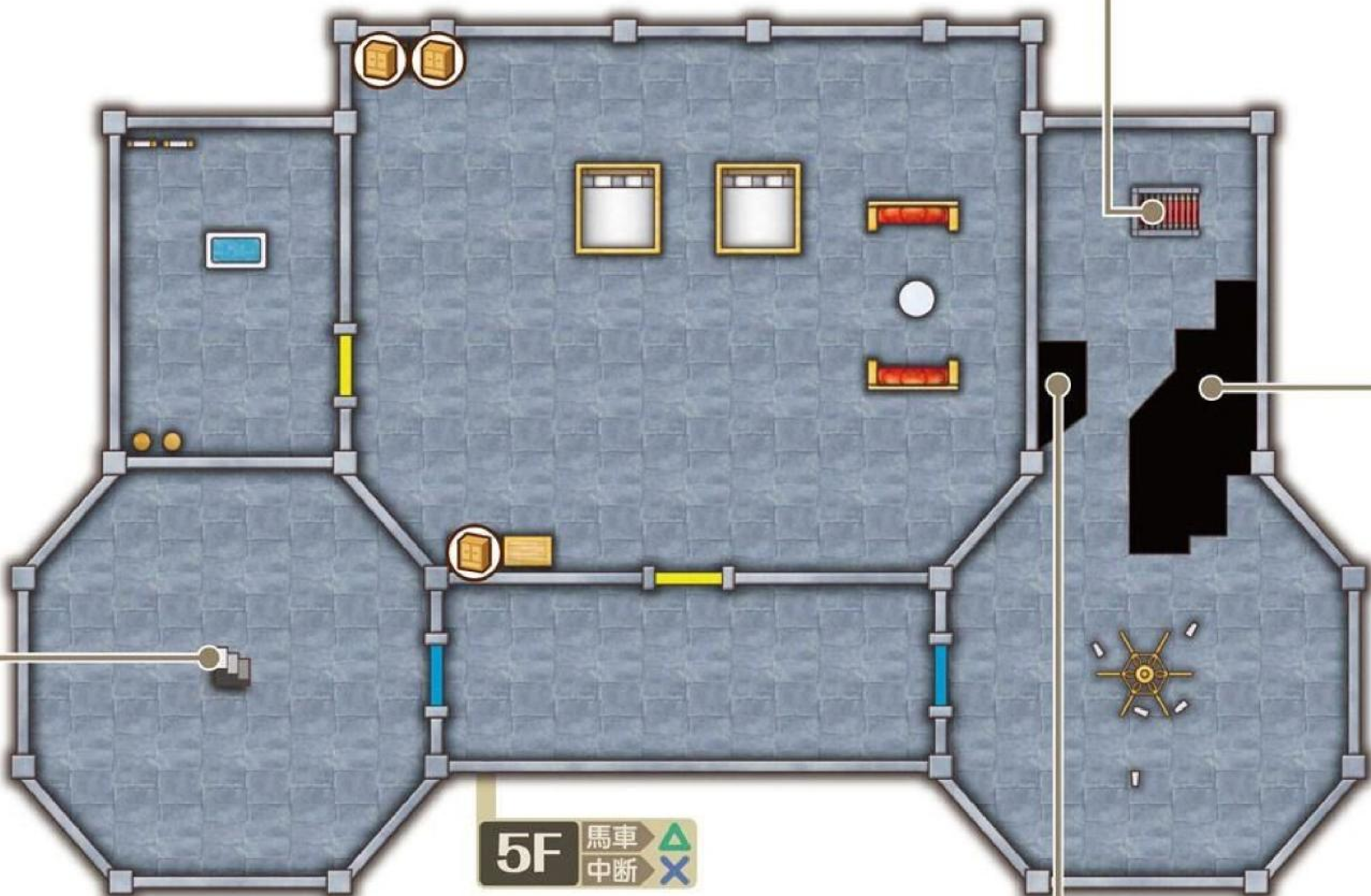
西の塔6F 馬車 △ 中断 ×

下の階へはどうやって下りる？

書庫になっている西の塔6Fでは、先へ進む階段などは見当たらないものの、かすかに人の気配が感じられる。部屋のどこかにいる人物が、主人公たちを下の階へと導いてくれるはずだ。

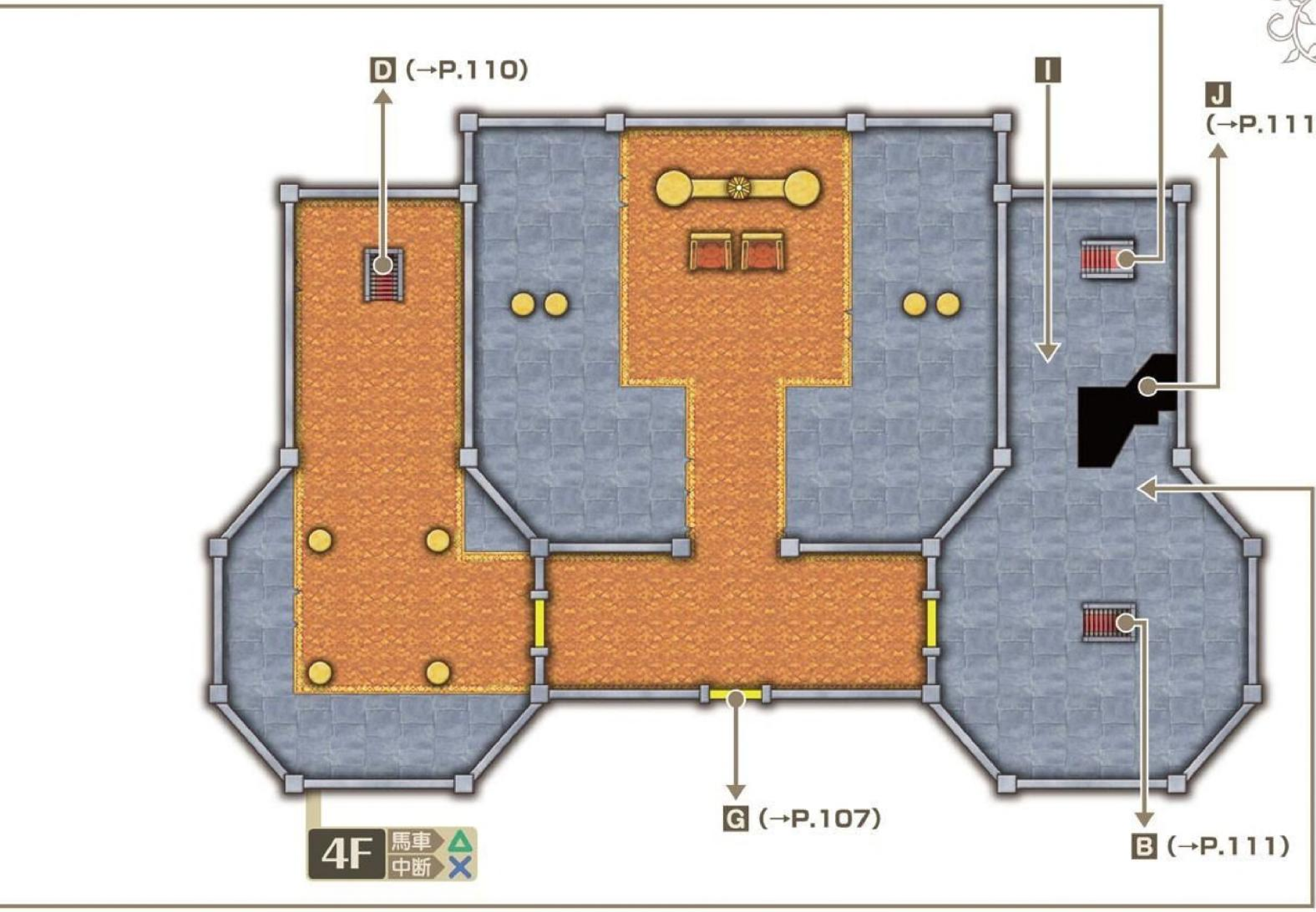


⬆悲しそうな顔をされたときは、屋上をしっかり調べ直そう。



5F 馬車 △ 中断 ×

I



真っ暗な部屋を進むには

レヌール城の4Fは真っ暗で、周囲の様子がまったくわからない。基本的には手探りで進むことになるが、ときどき落ちる雷が部屋のなかを照らしてくれるので、それを頼りにするといいだろう。なお、この階には亡霊が邪魔して先へ進めない場所がある。亡霊が嫌がりそうな道具はないか、城内を探してみよう。



⬅亡霊は直接こちらに害を与えてくるわけではないので、ひとまず無視してかまわない。

出現するモンスター


4 ドラキー P.483
HP•10 EXP•4 G•3
特徴•たまに身をかわす


9 くびながイタチ P.484
HP•16 EXP•5 G•6
特徴•あまいいきを吐く


10 バブルスライム P.484
HP•15 EXP•6 G•7
特徴•どくこうげきを使う


11 おおねずみ P.485
HP•18 EXP•4 G•8
特徴•——


12 スカルサーペント P.485
HP•15 EXP•7 G•7
特徴•仲間を呼ぶ

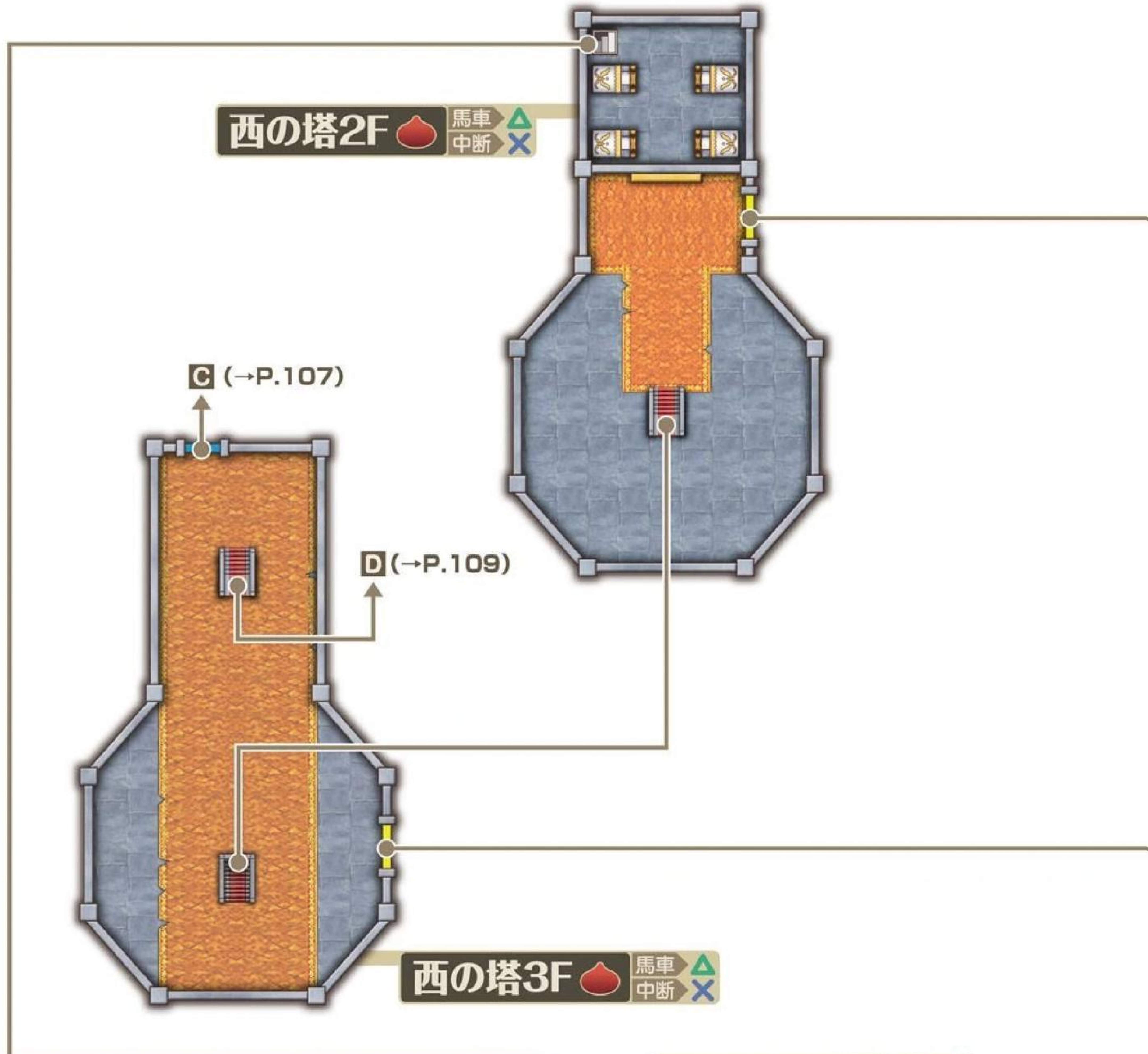

21 ナイトウイプス P.487
HP•20 EXP•12 G•7
特徴•ルカニを唱える


25 ゴースト P.488
HP•22 EXP•11 G•12
特徴•——


26 おばけキャンドル P.488
HP•24 EXP•13 G•11
特徴•メラを唱える


— うごくせきぞう P.533
HP•100 EXP•85 G•70
特徴•痛恨の一撃をくり出す


— おやぶんゴースト P.533
HP•200 EXP•300 G•100
特徴•ギラやルカニを唱える



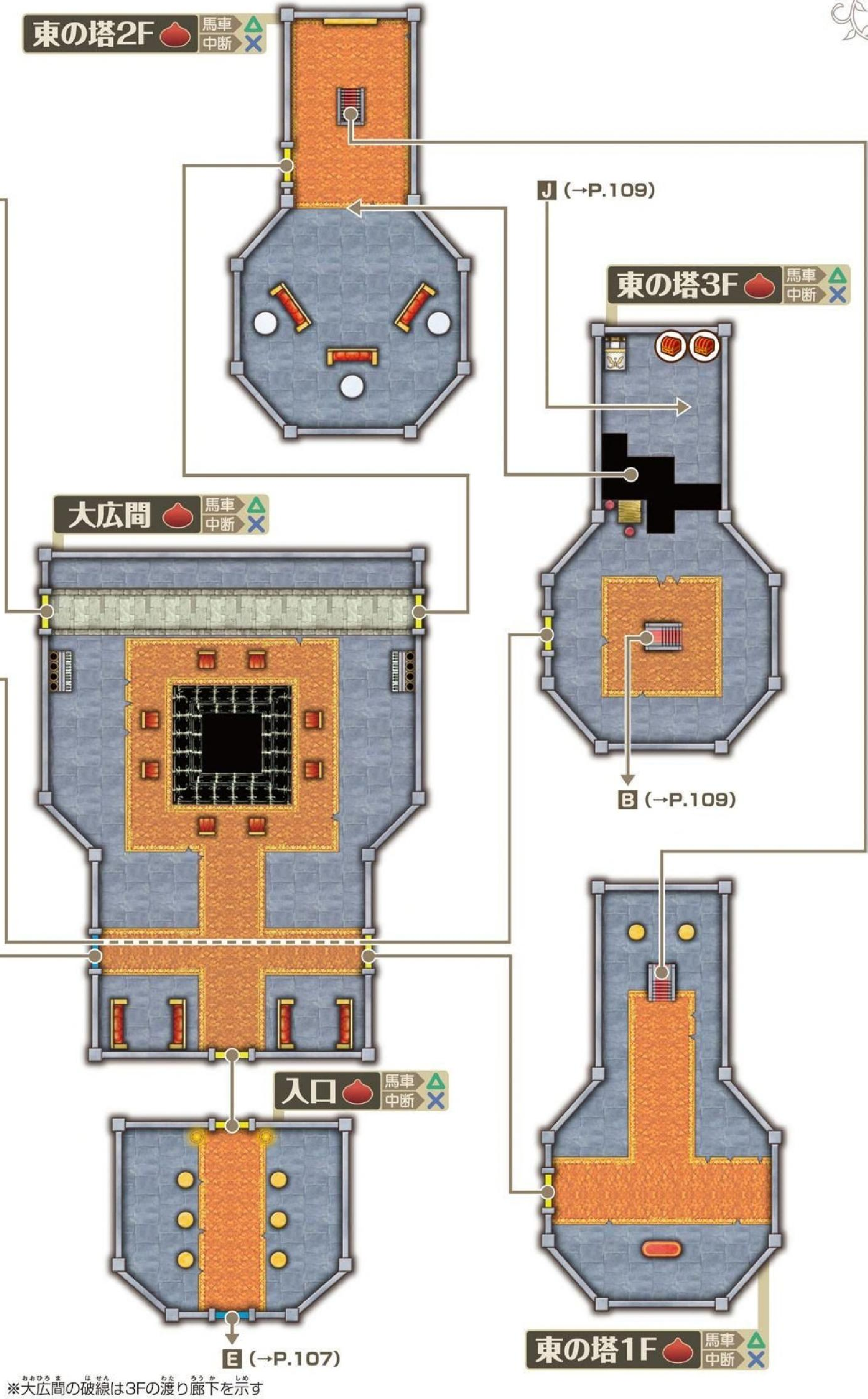

※1……青年時代前半はひとり2G、青年時代後半は利用できない

あやしい宿屋でひとやすみ

西の塔1Fには宿屋があり、カウンターにいる人魂に話しかければ無料で泊まれる。城内の探索でHPやMPが減っていたら、休んでおくといいだろう。

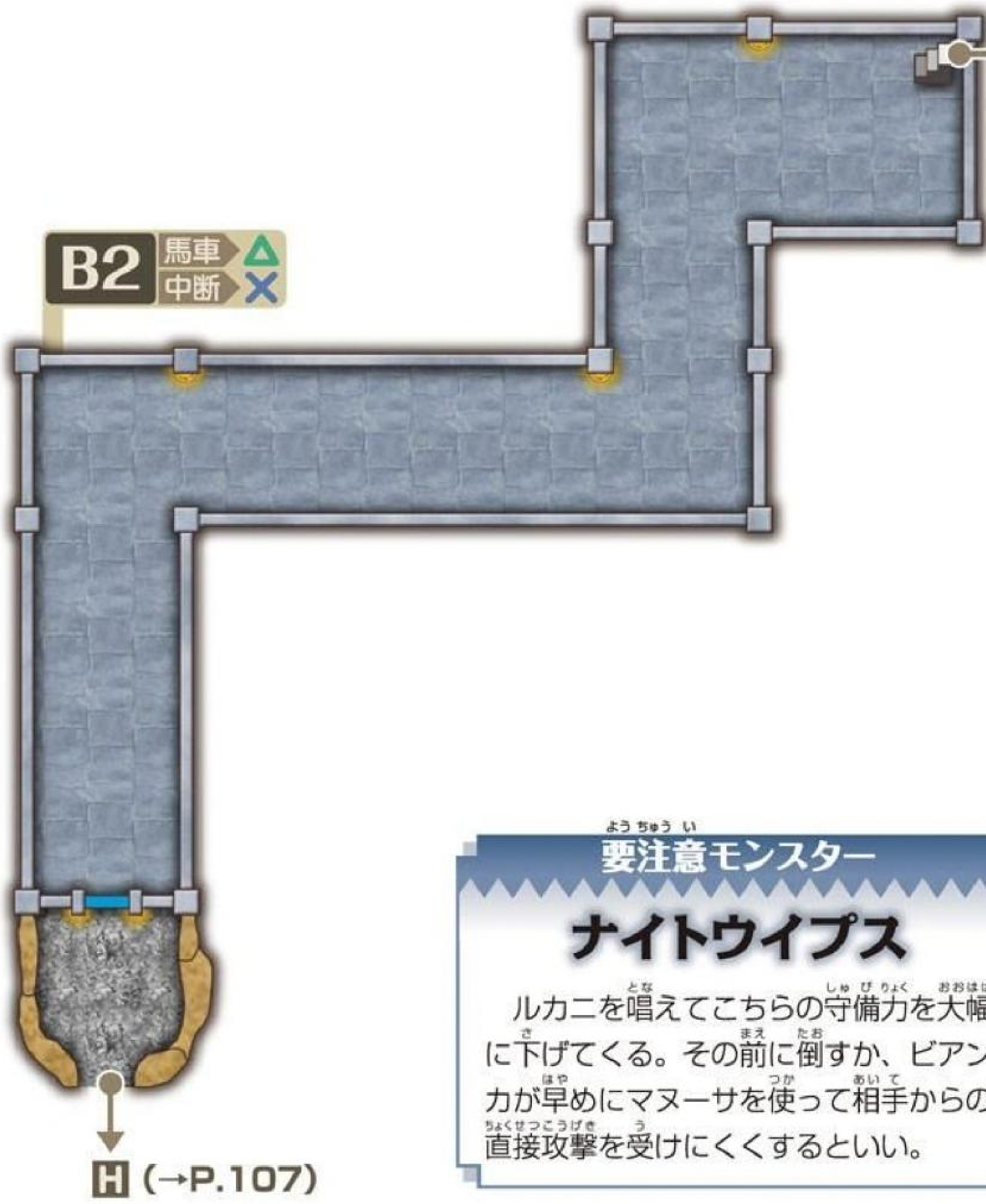


⬆幽霊が出る城だけあって、泊まると不思議なことが起こるかも？



※大広間の破線は3Fの渡り廊下を示す





要注意モンスター

ナイトウイプス

ルカニを唱えてこちらの守備力を大幅に下げてくる。その前に倒すか、ビアンカが早めにマヌーサを使って相手からの直接攻撃を受けにくくするといい。



残さずゲット! アイテムチェックシート

ITEM CHECK SHEET

外観 やくそう	東の塔3F ぎんのポット	**城の問題を解決したあと**
外観 キメラのつばさ	B1 30ゴールド	外観 ？？？(だいじなもの)
5F やくそう	B1 やくそう	**青年時代後半**
5F ておりのケープ	B1 ちからのたね	外観 レヌールのおうかん(名産品)
5F ぎんのトレイ	B1 ？？？(だいじなもの)	**読書の記録** どくしょのきろく
東の塔3F キメラのつばさ	B1 ぎんのティーカップ	「愛の詩集」

モンスター分布図

少年時代　妖精の世界

氷の館周辺

	**12 スカルサーペント** P.485	HP•15 EXP•7 G•7 特徴•仲間を呼ぶ
	**16 マッドプラント** P.486	HP•23 EXP•13 G•10 特徴•マヌーサを唱える
	**19 サボテンボール** P.487	HP•25 EXP•16 G•9 特徴•高く飛び上がる
	**13 つちわらし** P.485	HP•22 EXP•8 G•5 特徴•ホイミスライムを呼ぶ
	**18 まほうつかい** P.486	HP•30 EXP•18 G•20 特徴•ヒャドやマホトーンを唱える
	**30 ホイミスライム**（※1） P.489	HP•35 EXP•19 G•14 特徴•ホイミを唱える



要注意モンスター

サボテンボール



空高く飛び上がったときに、ときどき痛恨の一撃をくり出してくる。こちらのレベルが高くても油断せずに、HPを多めに保っておくようにしよう。

妖精の村周辺

	**8 ガップリン** P.484	HP•22 EXP•9 G•8 特徴•ラリホーを唱える
	**16 マッドプラント** P.486	HP•23 EXP•13 G•10 特徴•マヌーサを唱える
	**196 コロファイター** P.531	HP•50 EXP•24 G•9 特徴•直接攻撃にミスが多い
	**10 バブルスライム** P.484	HP•15 EXP•6 G•7 特徴•どくこうげきを使う
	**30 ホイミスライム** P.489	HP•35 EXP•19 G•14 特徴•ホイミを唱える
	**197 コロプリースト** P.531	HP•37 EXP•22 G•12 特徴•ベホマズンを唱えるが失敗する
	**13 つちわらし** P.485	HP•22 EXP•8 G•5 特徴•ホイミスライムを呼ぶ
	**195 コロヒーロー** P.531	HP•45 EXP•25 G•25 特徴•ギガデインを唱えるが失敗する
	**198 コロマージ** P.531	HP•32 EXP•23 G•18 特徴•イオナズンを唱えるが失敗する

※1……つちわらしが呼んだときにのみ出現

TOWN

目標レベル ▶ Lv8

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ×

妖精の村

FAIRY VILLAGE



季節をつかさどる妖精たちが住む村。現在は雪に覆われ、春の訪れからはほど遠い状況らしい。何やら人間の世界にも影響するほどの大事件が起こっているようだが……。

カギつきの扉	マップの回転
—	× 回転できない



残さずゲット!

アイテムチェックシート

ITEM CHECK SHEET

- せいすい
- いのちのきのみ

妖精の国の問題を解決したあと

- サクラのひとえだ(名産品)

天空城を訪れたあと

- ???(だいじなもの)

エンディング後

- ようせいのはねペン(名産品)

読書の記録

- 「木々は語る」(※1)
- 「人間の一生」(※1)

※1……青年時代後半でのみ読める

人々の耳寄りなウワサ

ここから北に行くと氷の館があるそうですわ



図書館にいる妖精によると、村の北に氷の館と呼ばれる城があるらしい。そこには妖精たちが必要としているものがあるとのことだが、館の入口はカギで固く閉ざされているという。

西の洞くつに住むドワーフの話を知ってるか？



宿屋にいるガイコツは、大昔に盗賊のカギの技法をあみ出して村から追放されたドワーフのことを教えてくれる。その技法があれば、カギのかかった扉を開けられるかも？

あわわわ！　それはまさしくキラーパンサー！



宿屋の前にいるおじいさんに話しかけると、突然驚かれてしまう。どうやら、アルカパの町で助けた子ネコは、地獄の殺し屋の異名を持つどう猛なモンスターの子供のようだ。

探索のアドバイス

この村を拠点にして妖精の世界を冒険しよう

サンタローズの村での事件（→P.127）を経てこの村にやってくると、妖精たちからあるお願いをされる。頼みを引き受けたら、まずはカギの技法をあみ出したドワーフが住む洞窟を探そう。もし妖精の世界の魔物に苦戦するようなら、村の周辺でレベルを上げておくといい。そのさい、何かの拍子にサンタローズの村にもどってしまうかもしれないが、この世界へはじめてやってきたときのことを思い出せば、妖精の村にもどれるはずだ。



⬆サンタローズの村から妖精の村へとつながる道は、意外と身近な場所に……？

ショップガイド SHOP GUIDE

防具屋

アイテム名	値段(G)	効果
ただのぬのきれ NEW	25	守　+3
かわのよろい	180	守 +11
かわのこしまき NEW	220	守 +12
うろこのよろい NEW	350	守 +15
せいどうのたて NEW	370	守 +11
けがわのフード NEW	400	守 +11

よろず屋

アイテム名	値段(G)	効果
いしのキバ NEW	240	攻 +12
どうのつるぎ	270	攻 +13
ブーメラン	420	攻 +15
やくそう	8	HP回復
どくけしそう	10	毒を解く
キメラのつばさ	25	町へ移動

※青年時代後半のショップガイドはP.255を参照

オススメの商品　かわのこしまき

手頃な値段のわりに、守備力はなかなかのもの。ベビーパンサーなどが装備できる。



名産品インフォメーション

■ サクラのひとえだ

春の到来を感じさせる、サクラの花が咲いた枝。世界が寒さで包まれているうちは枯れかけていても、無事に春が訪れれば美しい花を咲かせるだろう。



DUNGEON

目標レベル ▶ Lv9

ルーラでの訪問 ×　リレミトの使用 ○

ドワーフの洞窟

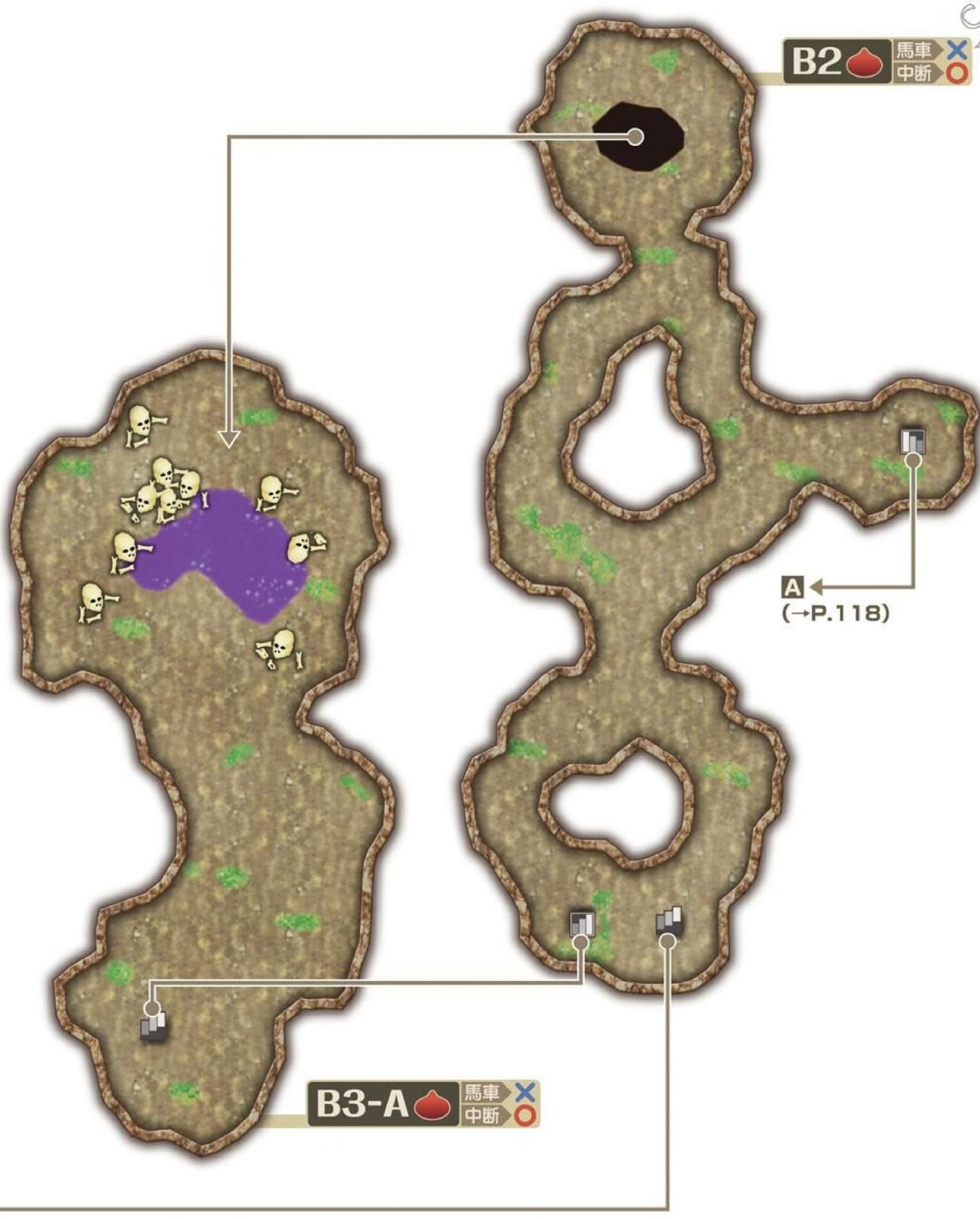
DWARF'S CAVE



とある技法をあみ出したがゆえに、かつて妖精の村を追放されたドワーフが住む洞窟。洞窟の奥には古くから伝わる技法のすべてを記した書物が封印されているらしい。

カギつきの扉	マップの回転
—	× 回転できない



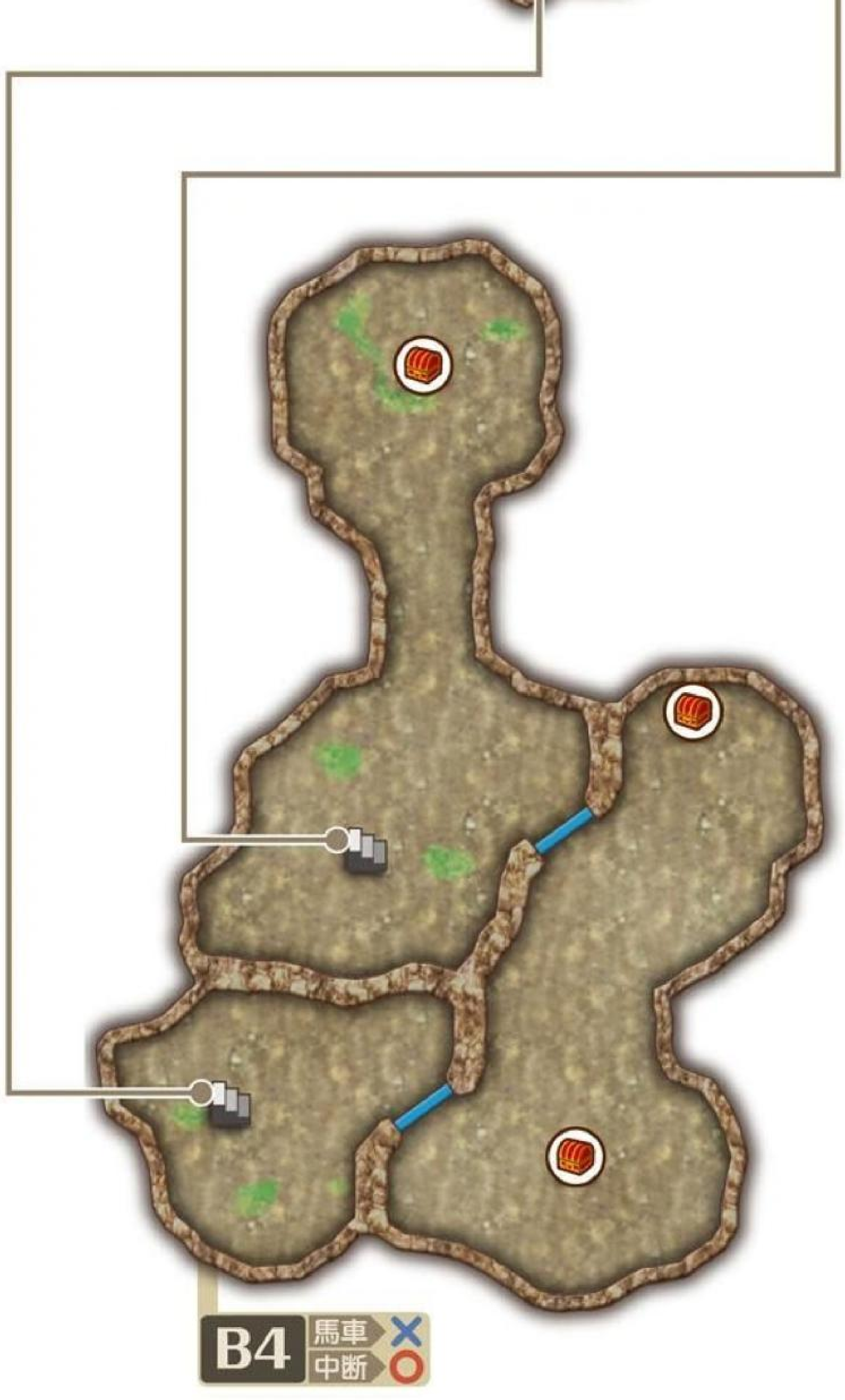


出現するモンスター

	5 おおきづち	P.483
	HP•18 EXP•6 G•3	
	特徴•痛恨の一撃をくり出す	
	14 メラリザード	P.485
	HP•27 EXP•12 G•8	
	特徴•メラを唱える	
	21 ナイトウイプス	P.487
	HP•20 EXP•12 G•7	
	特徴•ルカニを唱える	
	8 ガップリン	P.484
	HP•22 EXP•9 G•8	
	特徴•ラリホーを唱える	
	17 スピニー	P.486
	HP•22 EXP•15 G•9	
	特徴•弾け飛ぶ	
	22 スカンカー	P.487
	HP•28 EXP•15 G•11	
	特徴•すなけむりを吐く	
	13 つちわらし	P.485
	HP•22 EXP•8 G•5	
	特徴•ホイミスライムを呼ぶ	
	20 ラーバキング	P.487
	HP•50 EXP•17 G•10	
	特徴•ひのいきを吐く	
	30 ホイミスライム(※1)	P.489
	HP•35 EXP•19 G•14	
	特徴•ホイミを唱える	

※1……つちわらしが呼んだときにのみ出現





要注意モンスター

スピニー



弾け飛んでパーティ全員にダメージを与えてくるため、集団で出現すると危険。バギが有効なので、弾け飛ぶ前にまとめて倒してしまいたい。

残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ B1 25ゴールド
- □ B1 100ゴールド
- □ B3-B すばやさのたね
- □ B4 ？？？(だいじなもの)

カギの技法を覚えたあと

- □ B4 120ゴールド
- □ B4 いのちのきのみ

DUNGEON

目標レベル ▶ Lv10

ルーラでの訪問 ×　リレミトの使用 ○

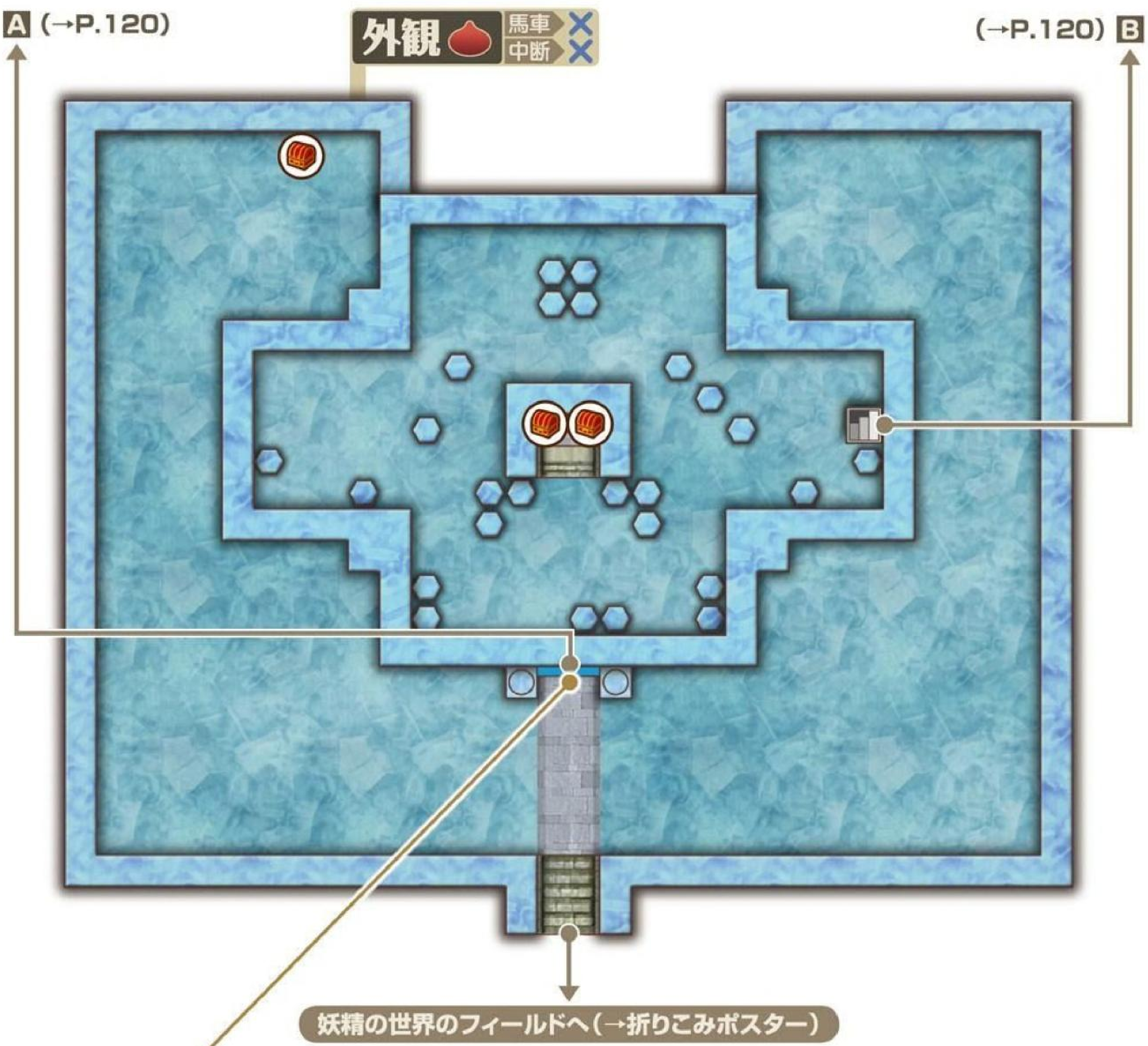
氷の館

HOUSE OF ICE



妖精の世界の北側に位置する、壁や床がすべて氷で覆われた館。冬の国を治める雪の女王の居城であり、妖精たちの宝を奪った盗賊が逃げこんだと言われている。

カギつきの扉	マップの回転
—	× 回転できない



閉ざされた扉を開けるには

氷の館の入口の扉は、カギがかかっていて開かない。カギを開けるための技法を身につけていれば、館のなかに入ることができそうだが……。



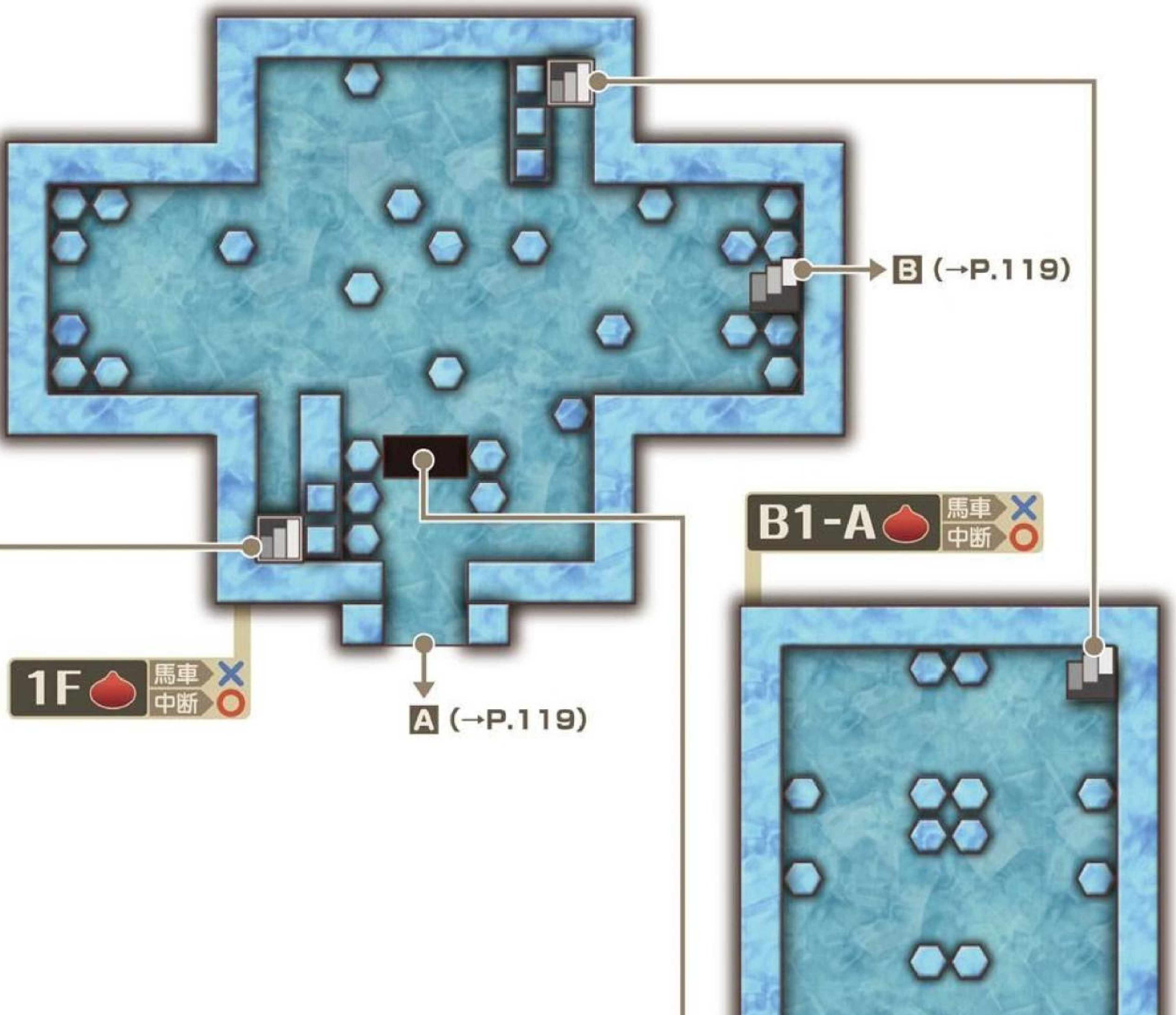
⬅カギの技法を覚えられそうな場所は、村で妖精たちの話を聞いていれば見当がつくはず。

障害物を利用して氷の床を進もう

氷の床を移動しようとするとすべってしまい、1歩踏み出すと氷の柱4個ぶんの距離を進むまで止まれない。何らかの障害物にぶつかればその場で止まることができるので、ところどころにある氷の柱や壁を利用して進んでいこう。



⬆階段と横並びの位置で止まれるように、氷の柱にぶつかればいい。ときには、遠まわりも必要だ。



出現するモンスター

	No.	名前	参照	HP	EXP	G	特徴
	18	まほうつかい	P.486	30	18	20	ヒャドやマホトーンを唱える
	28	アルミラージ	P.489	27	20	13	大きく息を吸いこむ
	—	ザイル	P.534	140	105	50	ホイミやマホトラを唱える
	24	ドラキーマ	P.488	30	16	10	ラリホーやホイミを唱える
	29	カパーラナーガ	P.489	29	22	12	つめたいいきを吐く
	—	ゆきのじょおう	P.534	550	650	200	つめたいいきを吐く

B1-B 馬車 × 中断 ○



残さずゲット！ アイテムチェックシート

- □ 外観 かしこさのたね
- □ 外観 ブーメラン
- □ 外観 ？？？（だいじなもの）
- □ B1-B 5ゴールド
- □ B1-B キメラのつばさ

要注意モンスター

カパーラナーガ

ときおり、つめたいいきを吐いてくる。攻撃呪文はあまり効かないので、パーティ全員のHPに気をくばりつつ、直接攻撃で早めに倒していこう。



TOWN

目標レベル ▶ Lv11



ルーラでの訪問 × ラナルータの使用 ○

ラインハットの関所

GATE OF RAINHAT



カギつきの扉	マップの回転
―	360°

サンタローズの東方にあるラインハット王国へとつながる関所。川の東西を結ぶ地下通路の入口では、ラインハット城からつかわされた兵士が警備にあたっている。

探索のアドバイス

許可がなければ関所は通行できない

国境を守る要所というだけあって、関所は警備が厳重。サンタローズ側の入口にはつねに見張りの兵士が立っており、子供や不審な人物が勝手に通らないように目を光らせている。いつでも自由に通れるというわけではないようだ。



←子供だけのときは兵士に相手にされないが、パパスが一緒にいれば事情を話して関所を通ることができる。

CASTLE

目標レベル ▶ Lv11

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○



ラインハット城

RAINHAT

まわりを堀で囲まれ、跳ね橋ひとつで城下町とつながっている王城。華やかな外見とは裏腹に、城内では王位継承をめぐる問題を抱えており、不穏な空気が漂いつつある。

カギつきの扉	マップの回転
ラインハットのカギ ×4	360°



残さずゲット!

アイテムチェックシート

ITEM CHECK SHEET

- □ ふしぎなきのみ

青年時代前半

- □ ？？？(だいじなもの)

ラインハットのカギ入手後

- □ 1200ゴールド
- □ いのちのきのみ
- □ てつのよろい
- □ ちいさなメダル

ラインハットの問題を解決したあと

- □ ふくびきけん(※1)

ルーラを覚えたあと

- □ きねんオルゴール(名産品)

青年時代後半

- □ まじんのよろい
- □ かぜのぼうし

読書の記録

ラインハットのカギ入手後

- □ 「古びた日記」

※1……ビスタの港で船に乗るまでのあいだのみ入手できる

人々の耳寄りなウワサ

わっ！ てっきりヘンリー王子かと……



城の食堂にいる男性に話しかけると、彼は驚きのあまりイスから飛び跳ねてしまう。この国の王子ヘンリーにいたずらを仕掛けられたと、カンチがいしてしまったようだ。

あちこちの国で子どもがさらわれているらしい



城内で次期国王をめぐる憶測が飛びかうなか、2階にいる兵士は子供の誘拐事件に危機感を抱いている。タチの悪い連中を見かけた兵士もおり、城の周辺にならず者が潜んでいるのかも。

昔、巨大な城が天空より落ちてきたそうです



教会のシスターからは、大昔に天空から城が落ちてきて以来、ふたたび魔物が人を襲うようになったという話が聞ける。空の上に城があるなんておとぎ話のようだが、本当だろうか？

探索のアドバイス

パパスを待つあいだ 城の人たちの話を聞こう

城に着くなり、パパスは王様と大事な話をはじめてしまう。長くなりそうなので、城内をめぐりながら話が終わるのを待とう。せっかく城のなかを見てまわれるのだから、いろいろな人からこの国についての話を聞いておくといい。



⬆わんぱくで有名なヘンリー王子からは、子分にしてやろうかと持ちかけられるが……。

ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋 営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
どうのつるぎ	270	攻 ＋13
ブーメラン	420	攻 ＋15
てつのつえ NEW	850	攻 ＋22
チェーンクロス NEW	1200	攻 ＋28
いしのキバ	240	攻 ＋12
てつのツメ NEW	550	攻 ＋19

防具屋 営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
けがわのマント NEW	550	守 ＋18
せいどうのよろい NEW	700	守 ＋21
てつのよろい NEW	1200	守 ＋25
てつのたて NEW	720	守 ＋16
けがわのフード	400	守 ＋11
てつかぶと NEW	1100	守 ＋16

道具屋 営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう	8	HP回復
どくけしそう	10	毒を解く
せいすい	20	魔物よけ
キメラのつばさ	25	町へ移動
まんげつそう NEW	30	マヒを解く
においぶくろ	80	魔物よせ

※青年時代のショップガイドはP.145を参照

オススメの商品 てつのたて

守備力が高く、炎や吹雪によるダメージをわずかに軽減する効果も持つ。鉄製の防具のなかでは比較的安い値段で購入できるので、早めに買っておこう。



DUNGEON

目標レベル ▶ Lv11

ルーラでの訪問 ✕　リレミトの使用 ✕

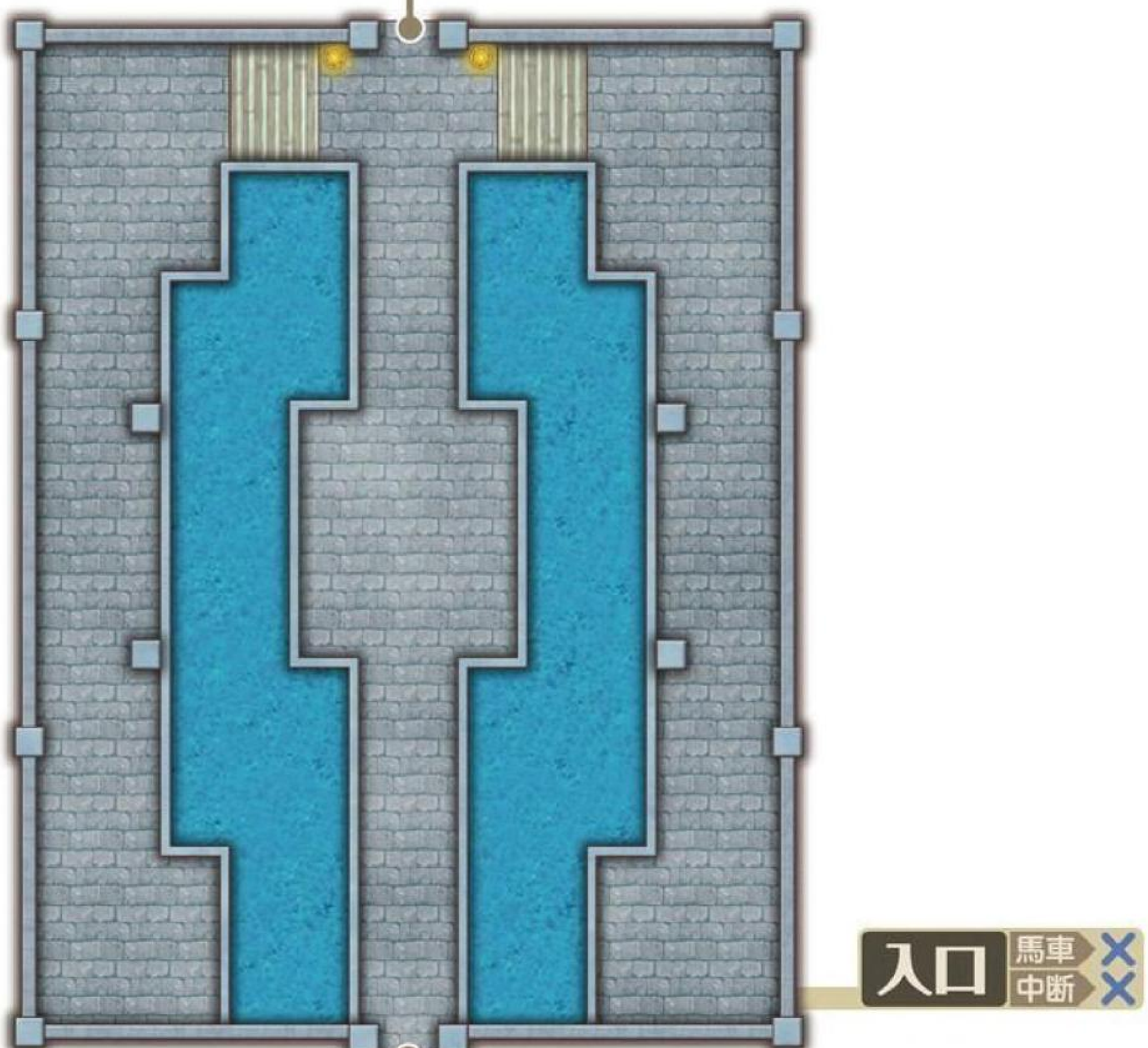
古代の遺跡

ANCIENT RUINS



ラインハットの北東にひっそりと口を開ける遺跡。内部は通路が複雑に入り組んだ構造になっており、人が立ち入らないのをいいことに、悪党たちが根城にしているらしい。

カギつきの扉	マップの回転
さいごのカギ ×3	✕ 回転できない



フィールドへ（→P.95）

出現するモンスター



27 がいこつへい P.489
HP●42 EXP●25 G●12
特徴●どくこうげきを使う



33 ベビーニュート P.490
HP●37 EXP●20 G●15
特徴●ギラを唱える



37 スライムナイト P.491
HP●40 EXP●37 G●22
特徴●痛恨の一撃をくり出す



29 カパーラナーガ P.489
HP●29 EXP●22 G●12
特徴●つめたいいきを吐く



35 どぐうせんし P.491
HP●50 EXP●25 G●12
特徴●スカラを唱える



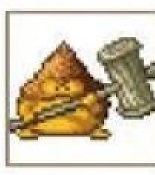
38 わらいぶくろ P.491
HP●31 EXP●10 G●55
特徴●ホイミスライムを呼ぶ



30 ホイミスライム P.489
HP●35 EXP●19 G●14
特徴●ホイミを唱える



36 ダークアイ P.491
HP●34 EXP●27 G●19
特徴●まぶしいひかりを放つ



39 ブラウニー P.492
HP●47 EXP●21 G●15
特徴●痛恨の一撃をくり出す

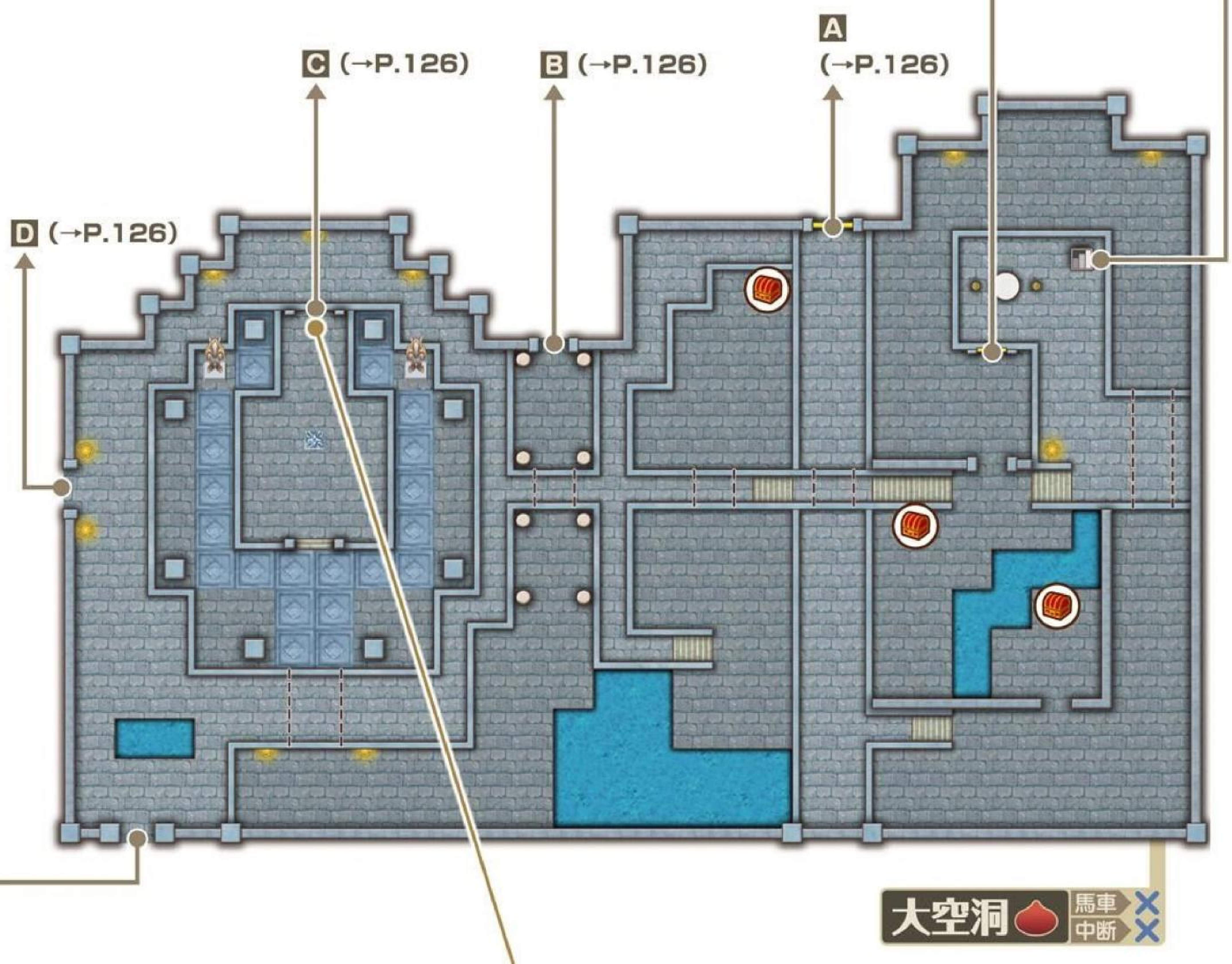
要注意モンスター

わらいぶくろ

マホトーンやマヌーサといった、やっかいな呪文を唱えるうえに、ホイミスライムを呼ぶ。かわされることもあるが、直接攻撃ですばやく倒してしまいたい。





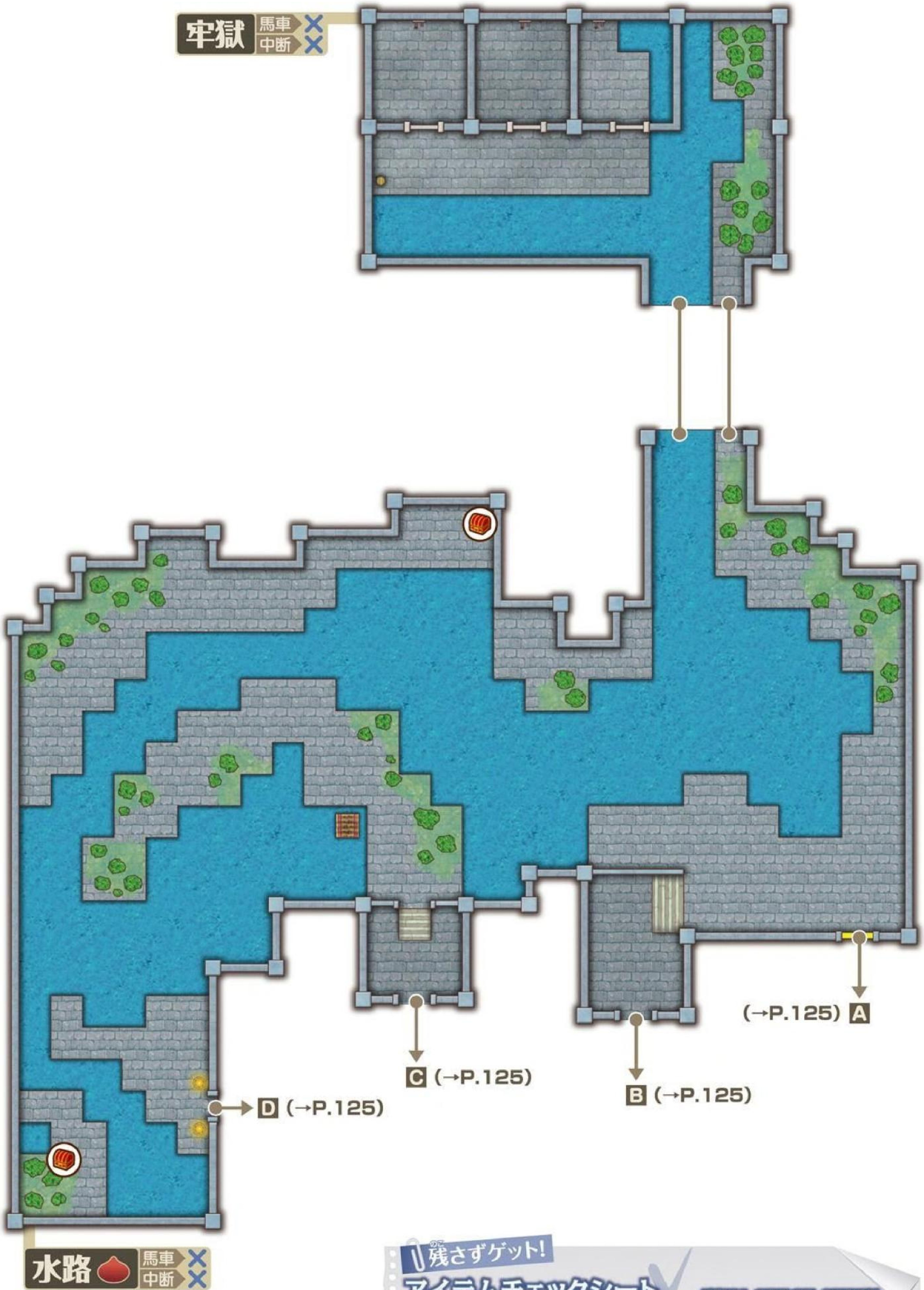


一見行き止まりのようだが……？

この場所は壁で行き止まりになっており、先には進めないように見える。しかし、すぐに引き返してしまうのは早計というもの。まわりにあやしい場所がないか、じっくり歩きまわってみよう。



←行き止まりの手前をよく見ると、床に何やら模様らしきものがあるようだが……。



残さずゲット!

アイテムチェックシート

ITEM CHECK SHEET

大空洞	180ゴールド	小部屋	すごろくけん
大空洞	どくけしそう	水路	まもののエサ
大空洞	ちからのたね	水路	エルフののみぐすり



冒険をもっと楽しもう！ 少年時代編

このコーナーでは、攻略のヒントや見逃しがちなポイントを紹介していく。冒険をより深く楽しむために役立ててほしい。

冒険者たちに贈るヒント集

お役立ちQ&A（おやくだちキューアンドエー）

Q サンタローズの村で奇妙な出来事が起きているんだけど……

A 村で起こっているのは、物の位置が勝手に変えられたり、宿帳に落書きがされていたりといった、子供のいたずらのようなもの。教会の前にいる青年を疑う村人もいるが、大人のしわざとは考えにくい。もしかしたら村のどこかに、誰も気づいていない人物がいるのかもしれない。



⬅いたずらの被害にあった人の近くで、何かが見つからないだろうか。

Q ヘンリー王子が部屋から消えて見つかりません

A 部屋の外で待っていたパパスは、ヘンリー王子の姿を見ていないと言う。部屋から出ずに、しかもわずかな時間のうちに姿を消せるということは、どこかに隠れる場所でもあるのだろうか……？　ここは、ヘンリーの部屋のなかをくまなく調べてみるのがよさそうだ。



⬅ヘンリーの部屋はさほど広くないため、あやしい場所も自然とかぎられる。

Bボタンで聞けるおもしろメッセージ

旅の仲間の話し声（たびのなかまのはなしごえ）



ビアンカ

場所▶サンタローズの村



⬆夜のサンタローズにやってきたビアンカは、眠りながらも身体を張って入口を守る見張りを見て感心する。



ベラ

場所▶サンタローズの村



⬆春の到来が目前に迫ったサンタローズの村では、人間のご飯のトリコとなったベラがふたたび良からぬことを……。



パパス

場所▶古代の遺跡



⬆ヘンリーの救出を急ぐなか、パパスはとある青年からラインハットへ行かぬよう忠告されたことを思い出す。

受け継がれる旅路❷

青年時代前半

青年時代前半の物語
父の意志を継いで

かつて父とともに冒険の旅路を歩んだ少年は、つらい過去を背負いながらも純粋な心を失わずに、たくましい青年へと成長をとげていた。さまざまな出会いや別れを経験しつつ、青年はみずからに課せられた使命を悟っていく。



おもな登場人物



主人公

強い意志と暖かい心を併せ持つ青年。冒険のなかで、己の使命と、野生の魔物を従える不思議な力に目覚める。



フローラ

世界的な大富豪ルドマンの娘。最近まで修道院に預けられていたが、花嫁修業を終えてサラボナの町へ帰郷する。



ビアンカ

アルカパの町に住んでいた主人公の幼なじみ。ある出来事をきっかけに、主人公と数年ぶりの再会を果たす。



デボラ

ルドマンの娘で、フローラの姉。おしとやかな妹とはちがって高飛車な性格で、両親さえも手を焼いている。



ヘンリー

⬆ラインハットの第一王子。友情にあつく、青年時代の主人公と冒険をする。



マリア

⬆心の清らかな娘。身を寄せた修道院で毎日のように祈りを捧げている。



ルドマン

⬆世界中にその名を知られる大富豪。娘のフローラの結婚相手を募っている。



アイシス

⬆テルパドールの女王。未来を予知するなど、いくつもの不思議な力を持つ。



オジロン

⬆グランバニアの国王。行方不明になった先代の王のかわりとして即位した。

冒険フローチャート

- 海辺の修道院
- ↓ オラクルベリー
- ↓ サンタローズの村
- ↓ サンタローズの洞窟
- ↓ アルカパの町
- ↓ ラインハットの関所
- ↓ ラインハット城
- ↓ ラインハットの洞窟
- ↓ ラインハット城
- ↓ 森深きほこら
- ↓ 海辺の修道院
- ↓ 神の塔
- ↓ ラインハット城
- ↓ ビスタの港
- ↓ 港町ポートセルミ

- カボチ村
- ↓ 魔物のすみか
- ↓ カボチ村
- ↓ ルラフェン
- ↓ ラインハット城
- ↓ うわさのほこら
- ↓ ルラフェン南の洞窟
- ↓ サラボナの町
- ↓ 死の火山
- ↓ サラボナの町
- ↓ 山奥の村
- ↓ 滝の洞窟
- ↓ サラボナの町
- ↓ 山奥の村
- ↓ サラボナの町

- 港町ポートセルミ
- ↓ カジノ船
- ↓ 名産博物館
- ↓ 砂漠のほこら
- ↓ テルパドール
- ↓ メダル王の城
- ↓ ネッドの宿屋
- ↓ チゾットの山道
- ↓ チゾットの村
- ↓ グランバニア山の洞窟
- ↓ グランバニア城
- ↓ 試練の洞窟
- ↓ グランバニア城
- ↓ 北の教会
- ↓ デモンズタワー





モンスター分布図

青年時代前半

レヌール城周辺〜神の塔周辺



サンタローズ周辺


♥♥♥ **4 ドラキー** P.483
HP•10 EXP•4 G•3
特徴•たまに身をかわす


27 がいこつへい P.489
HP•42 EXP•25 G•12
特徴•どくこうげきを使う


♥♥ **41 ばくだんベビー** P.492
HP•33 EXP•37 G•32
特徴•メガンテを唱えるが失敗する


42 ガスミンク P.492
HP•37 EXP•35 G•30
特徴•すなけむりを吐く


♥♥ **44 ピッキー** P.493
HP•30 EXP•38 G•30
特徴•ルカニを唱える


♥♥ **45 おばけキノコ** P.493
HP•35 EXP•40 G•35
特徴•あまいいきを吐く

神の塔周辺


♥♥♥ **40 エビルアップル** P.492
HP•30 EXP•30 G•18
特徴•バギを唱える


48 アウルベアー P.494
HP•41 EXP•45 G•40
特徴•——


52 まどうし P.495
HP•48 EXP•45 G•47
特徴•ギラやマホトーンを唱える


54 さんぞくウルフ P.495
HP•48 EXP•48 G•37
特徴•——


♥♥ **55 クックルー** P.496
HP•42 EXP•44 G•31
特徴•ルカナンを唱える

仲間にしたい!! モンスター

スライム

仲間になりやすさ ♥♥♥



ニフラムをはじめ、補助呪文をいろいろ覚える。仲間になった直後は最大HPが低いので、馬車のなかで成長させよう。

レヌール城周辺（南西部）


♥♥ **30 ホイミスライム（※1）** P.489
HP•35 EXP•19 G•14
特徴•ホイミを唱える


54 さんぞくウルフ P.495
HP•48 EXP•48 G•37
特徴•——


♥ **62 さまようよろい** P.497
HP•65 EXP•65 G•35
特徴•ホイミスライムを呼ぶ


63 モーザ P.498
HP•67 EXP•57 G•45
特徴•バギを唱える


♥♥ **66 ミステリドール** P.498
HP•70 EXP•50 G•120
特徴•ルカニやメダパニを唱える


67 デスパロット P.499
HP•50 EXP•65 G•35
特徴•まひこうげきを使う


♥♥ **69 パペットマン** P.499
HP•52 EXP•70 G•30
特徴•ふしぎなおどり2を踊る


70 デススパーク P.499
HP•35 EXP•77 G•17
特徴•ベギラマを唱える


73 スモールグール P.500
HP•50 EXP•69 G•22
特徴•仲間を呼ぶ

レヌール城周辺（中央部）


♥♥♥ **4 ドラキー** P.483
HP•10 EXP•4 G•3
特徴•たまに身をかわす


♥♥♥ **40 エビルアップル** P.492
HP•30 EXP•30 G•18
特徴•バギを唱える


42 ガスミンク P.492
HP•37 EXP•35 G•30
特徴•すなけむりを吐く


44 ピッキー P.493
HP•30 EXP•38 G•30
特徴•ルカニを唱える


♥♥ **45 おばけキノコ** P.493
HP•35 EXP•40 G•35
特徴•あまいいきを吐く


46 ともしびこぞう P.493
HP•41 EXP•42 G•37
特徴•メラを唱える

ラインハット周辺


♥♥ **32 ダンスニードル** P.490
HP•33 EXP•19 G•13
特徴•ふしぎなおどり1を踊る


♥♥♥ **37 スライムナイト** P.491
HP•40 EXP•37 G•22
特徴•痛恨の一撃をくり出す


48 アウルベアー P.494
HP•41 EXP•45 G•40
特徴•——


♥♥ **49 イエティ** P.494
HP•68 EXP•49 G•37
特徴•おたけびをあげる


♥♥ **53 ドラゴンキッズ** P.495
HP•52 EXP•50 G•45
特徴•ひのいきを吐く

オラクルベリー周辺


♥♥♥ **1 スライム** P.482
HP•7 EXP•1 G•1
特徴•——


♥♥ **15 プリズニャン** P.486
HP•21 EXP•11 G•7
特徴•ヒャドを唱える


♥♥ **30 ホイミスライム（※2）** P.489
HP•35 EXP•19 G•14
特徴•ホイミを唱える


33 ベビーニュート P.490
HP•37 EXP•20 G•15
特徴•ギラを唱える


38 わらいぶくろ P.491
HP•31 EXP•10 G•55
特徴•ホイミスライムを呼ぶ


♥♥♥ **39 ブラウニー** P.492
HP•47 EXP•21 G•15
特徴•痛恨の一撃をくり出す


42 ガスミンク P.492
HP•37 EXP•35 G•30
特徴•すなけむりを吐く

※1……さまようよろいが呼んだときにのみ出現
※2……わらいぶくろが呼んだときにのみ出現

仲間にしたい!! モンスター

スライムナイト

仲間になりやすさ ♥♥♥



さまざまな種類の武器や防具を装備できるうえ、回復呪文を唱えられる。さらに炎や呪文に強いなど、長所が多い。

TOWN

目標レベル ▶ Lv11

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

海辺の修道院

SEASIDE CONVENT

海に面して建つ、名もなき修道院。シスターたちが清く正しい生活を送っており、苦しい境遇から逃れてきた者や花嫁修業に訪れた者を受け入れることもあるという。



カギつきの扉	マップの回転
—	360°

教会内2F

- 出 教会(※1)
- 宿屋(無料/※1)





残さずゲット!
アイテムチェックシート

- □ 1000ゴールド(※2)
- □ きぼりのめがみぞう(名産品)

読書の記録

- □「神の塔の乙女」

※1……青年時代後半は昼のみ利用できる
※2……ヘンリーが仲間になる前のみ入手できる

人々の耳寄りなウワサ

それはもう心のやさしい娘さんで



この修道院には、お金持ちの娘が花嫁修業のために滞在することも少なくないらしい。先日まで修業にきていたという女性は、シスターも感心するほどの心優しい人物だったようだ。

名産品インフォメーション

■ **きぼりのめがみぞう**

シスターたちが祈りをこめて彫った女神像。目的を果たすべく困難に立ち向かおうとする者になら快くゆずってくれるだろう。



探索のアドバイス

傷ついたときは遠慮なく泊めてもらおう

この修道院では、お祈りして冒険の書に記録できるほか、2階のお客さま用の寝室にタダで泊まることも可能だ。所持金が少ないうちは、シスターたちの厚意に甘えさせてもらうといい。



⬆お祈りは聖堂の階段をのぼったところで、宿泊は2階の左側にある部屋でできる。



TOWN

目標レベル ▶ Lv15　ルーラでの訪問 ✕　ラナルータの使用 ○

森深きほこら

SHRINE OF THE DEEP WOODS



海辺の修道院の南に広がる森にひっそりと建つほこら。石造りの建物のなかには神秘的な光を放つ旅の扉が設置されているが、どこにつながっているかはわからない。

カギつきの扉	マップの回転
—	360°

探索のアドバイス

旅の扉が使えるのはしばらく先のこと

ほこらの奥には旅の扉があり、これを使えばどこか離れた場所へ移動できそうだが、その手前には老人が立っていて、旅の扉に近づけない。老人を説得しようとしても聞き入れてくれないので、とりあえずほかの場所へ向かおう。



⬅老人に話しかけると「おぬしにはまだ早すぎる」と言われる。つまり、あとで利用できるということ？

TOWN

目標レベル ▶ Lv12

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○



オラクルベリー

ORACLE BERY

カジノやすごろく場などの娯楽が充実し、昼夜を問わずにぎわう町。各地から大勢の旅行者が訪れるためか、ほかの町では見かけないような珍しいお店や施設も軒を連ねる。

カギつきの扉		マップの回転
まほうのカギ ×1	さいごのカギ ×2	360°



残さずゲット!
アイテムチェックシート
ITEM CHECK SHEET

- □ やくそう
- □ すごろくけん
- □ すごろくけん
- □ すごろくけん
- □ まもりのたね
- □ まもののエサ
- □ きぬのローブ
- □ おなべのふた
- □ ぎんのかみかざり

ヘンリー離脱後
- □ モンスターずかん(※1)

ルーラを覚えたあと
- □ オラクルやののれん(名産品／※2)

さいごのカギ入手後
- □ ちいさなメダル

※1……特定の人物から1000ゴールドで買う　※2……特定の人物から5000ゴールドで買う

人々の耳寄りなウワサ





昼間はやっていないらしいな



町はずれには、「オラクル屋」というお店がある。珍しい品を売っているとのことだが、夜にしか開いていないらしい。何か掘り出し物がないか、時間を合わせてのぞいてみよう。

占ってほしいのか?



この町には、占いババという人がいる。彼女はちょっと名の知れた占い師らしいので、もし冒険の途中でどこへ向かうべきか迷ったら、今後のことを彼女に占ってもらうといい。

探索のアドバイス

この町で冒険の準備を整えておこう

いろいろな施設があるオラクルベリーは、冒険の準備を整えるには格好の場所。今後に備えて、買い物などをすませておきたい。町の中心にあるカジノで、さまざまなゲームを楽しむのもいいだろう。



⬆ゲームに勝ってコインを増やせば、ふつうの店では買えない強力な武器が手に入る。

ここに注目! 馬車があればモンスターを仲間にできる

モンスターじいさんから話を聞き、さらにオラクル屋で馬車を買っておくと、戦闘に勝ったときに、モンスターが仲間になってくれるようになる(→P.82)。仲間モンスターはパーティの戦力アップに欠かせないので、忘れずにふたつの施設を訪れておこう。



ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋 営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
いしのキバ	240	攻 +12
ブーメラン	420	攻 +15
くさりがま NEW	900	攻 +27
チェーンクロス	1200	攻 +28
やいばのブーメラン NEW	1500	攻 +25

防具屋❶ 営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
かわのこしまき	220	守 +12
うろこのたて	180	守 +7
せいどうのたて	370	守 +11
とんがりぼうし NEW	70	守 +3
きのぼうし	120	守 +6
ただのぬのきれ	25	守 +3

道具屋 営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう	8	HP回復
どくけしそう	10	毒を解く
せいすい	20	魔物よけ
キメラのつばさ	25	町へ移動
まんげつそう	30	マヒを解く
においぶくろ	80	魔物よせ

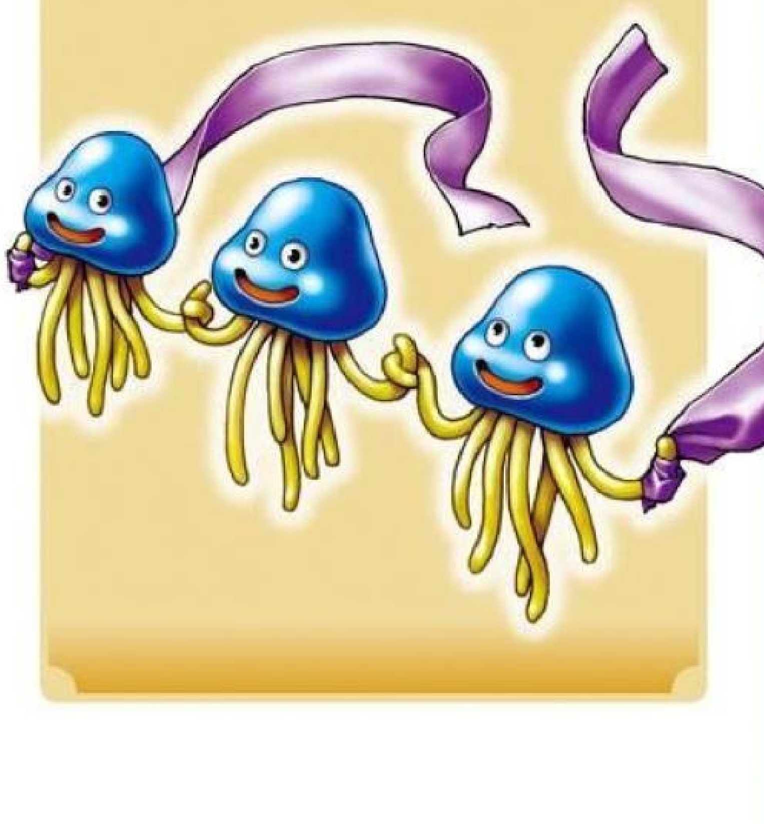
防具屋❷ 営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
くさりかたびら NEW	500	守 +19
せいどうのよろい	700	守 +21
てつのむねあて NEW	1000	守 +23
てつのよろい	1200	守 +25
てつかぶと	1100	守 +16
スライムのふく NEW	330	守 +20

名産品インフォメーション

■ オラクルやののれん

オラクル屋で使われているのれん。店の看板でもあるだけに、お得意様にしか売ってくれない。何度も店で買い物をして、店主に顔を覚えてもらおう。



TOWN



目標レベル ▶ Lv12

ルーラでの訪問 × ラナルータの使用 ○

ラインハットの関所

GATE OF RAINHAT



国境の川をくぐるように作られたトンネル。サンタローズの村側の入口にはラインハット城から派遣された衛兵がおり、許可を得た者しかラインハットには行けない。

カギつきの扉	マップの回転
—	360°

探索のアドバイス

最初のうちは通してもらえない

関所にいる衛兵の話によると、ラインハットの太后の命令で、許可証がない者はここを通れないらしい。なぜそこまで厳重な警備が敷かれているのか気になるところだが、しばらくはほかの場所で冒険をつづけたほうがよさそうだ。



←何のアテもなしに衛兵を説得しようとしても、追い返されてしまうだけ。あとでまた出直してこよう。

TOWN



目標レベル ▶ Lv12

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

サンタローズの村

SANTA ROSE

P.98



主人公が少年時代に、父親のパパスや従者のサンチョと一緒に暮らしていた村。留守にしていたあいだに起きたある出来事のせいで、村の様子は当時とは大きく変わっている。

カギつきの扉	マップの回転
—	360°

探索のアドバイス

パパスが使っていたイカダに乗って洞窟の奥へ

少年時代とちがい、この時点のサンタローズの村では、かつてパパスがサンタローズの洞窟へ向かうときに利用していたイカダに乗れる。当時、パパスが何をしに洞窟へ行ったのか、イカダに乗ればわかるかもしれない。



←利用できる施設は教会と宿屋のみ。宿屋は教会の裏手の洞窟内にあり、料金はひとり2ゴールドと安い。

DUNGEON

目標レベル ▶ Lv13

ルーラでの訪問 ✕　リレミトの使用 ○

サンタローズの洞窟

SANTA ROSE CAVERNS

サンタローズの村を流れる川をさかのぼったところにある洞窟。少年時代に訪れたときよりも探索できる範囲が広いうえ、出現するモンスターも手ごわくなっている。



カギつきの扉	マップの回転
—	✕ 回転できない



イカダに乗って奥へ進もう

サンタローズの村でイカダに乗って洞窟に入れば、少年時代には行けなかった場所を訪れることができる。イカダで川をさかのぼり、つきあたりにある小島の階段を下りよう。



⬆小島の左側の岸は、少年時代に訪れた場所へつづいている。



少年時代のものは そのまま残っている

少年時代に訪れたときに取っていなかった道具やお金は、そのまま手つかずで残っている。取り残したものがある場合は、この機会に取りに行くといいだろう。



←上のフロアから落ちてきたという巨大な岩も、少年時代と同じ場所に転がったままだ。

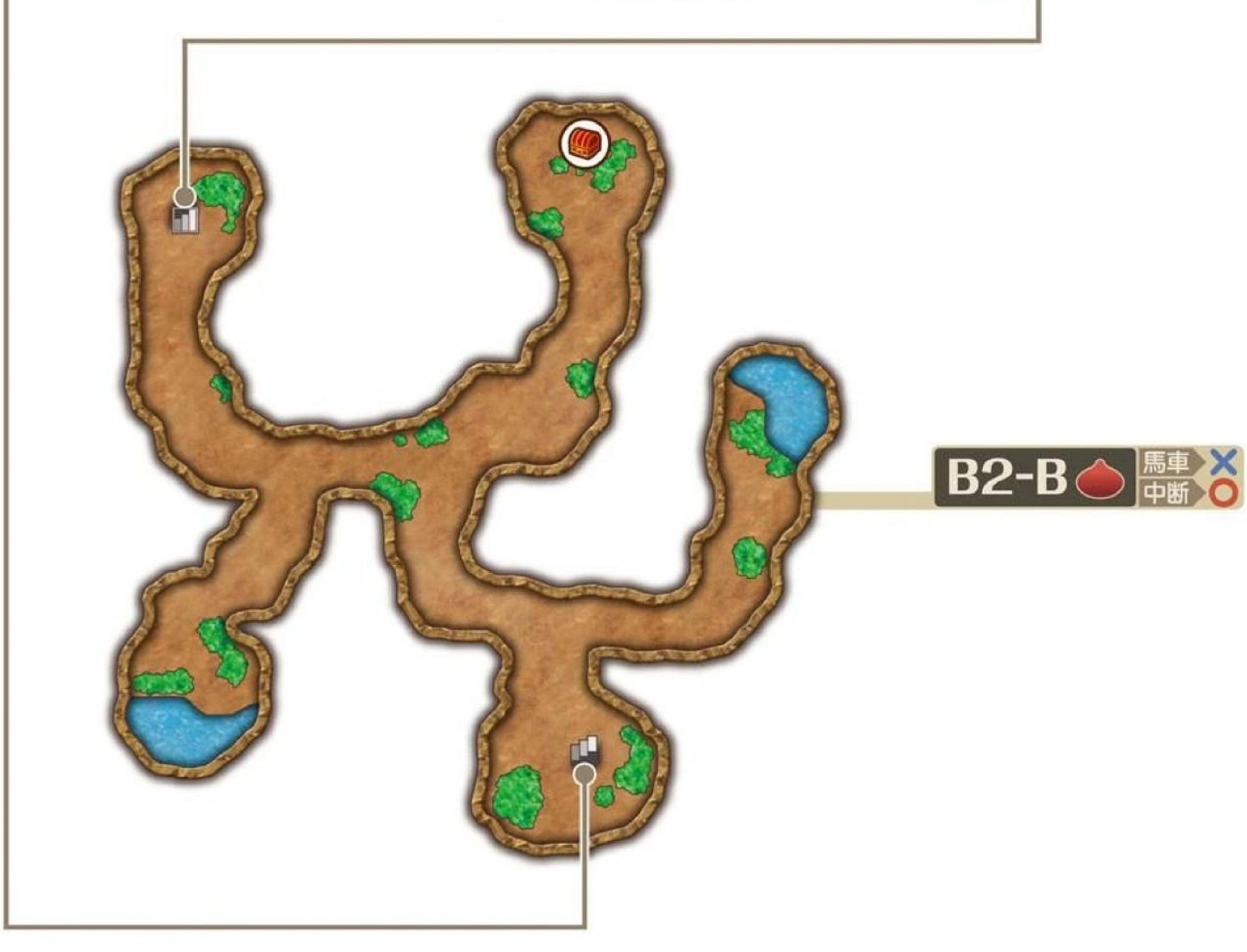
行く手をはばむ池を渡るには？

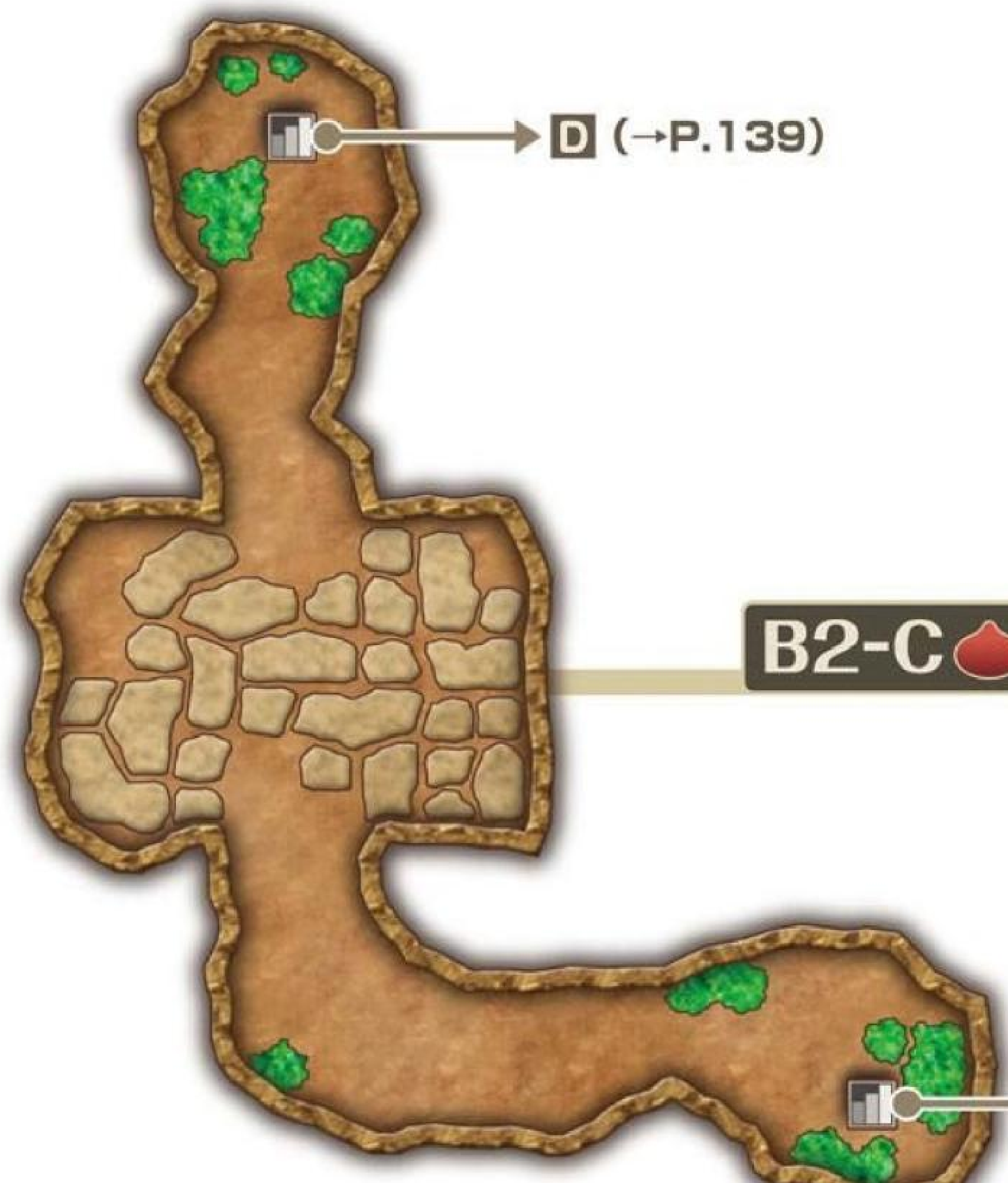
この場所には大きな池があり、宝箱や階段のところへたどり着けそうにない。足場になるような岩を池に落とすことができれば渡れるかもしれないが……。



⬆池のちょうど真上には、地盤がゆるんでいる場所がある。









仲間にしたい!! モンスター

くさったしたい

仲間になりやすさ ♥♥



サンタローズ周辺で仲間にできるモンスターのなかでは最大HPが高め。先頭に立たせて盾役になってもらうといい。

要注意モンスター

メタルスライム

ダメージを与えにくいうえにすぐ逃げ出してしまうが、倒せば大量の経験値が得られる。確実に1のダメージを与えることが可能なせいすいを全員で使うなどして、急いで倒したい。



要注意モンスター

ガメゴン



守備力が高く、直接攻撃だとダメージを与えにくい。呪文で攻撃するか、ルカナンで守備力を下げてから武器で攻撃しよう。

残さずゲット! アイテムチェックシート

ITEM CHECK SHEET

1F 宝箱 やくそう(※1)	B2-B 宝箱 850ゴールド	B5 宝箱 ？？？(だいじなもの)
B1 宝箱 50ゴールド(※1)	B3 宝箱 すばやさのたね	B5 ？？？(装備品)
B1 宝箱 かわのたて(※1)	B3 宝箱 やみのランプ	B5 タンス かわのこしまき
B2-A 宝箱 たびびとのふく(※1)	B3 宝箱 てつのむねあて	
B2-A せいなるげんせき(名産品／※1)	B5 つぼ ちからのたね	

※1……少年時代に手に入れていた場合は入手できない

出現するモンスター



♥♥♥ **1 スライム** P.482
HP•7 EXP•1 G•1
特徴•——



27 がいこつへい P.489
HP•42 EXP•25 G•12
特徴•どくこうげきを使う



28 アルミラージ P.489
HP•27 EXP•20 G•13
特徴•大きく息を吸いこむ



35 どぐうせんし P.491
HP•50 EXP•25 G•12
特徴•スカラを唱える



♥♥♥ **39 ブラウニー** P.492
HP•47 EXP•21 G•15
特徴•痛恨の一撃をくり出す



♥ **43 メタルスライム** P.493
HP•5 EXP•1350 G•75
特徴•攻撃が効きにくい、すぐに逃げる



46 ともしびこぞう P.493
HP•41 EXP•42 G•37
特徴•メラを唱える



♥♥ **47 くさったしたい** P.494
HP•70 EXP•57 G•15
特徴•がいこつへいを呼ぶ



48 アウルベアー P.494
HP•41 EXP•45 G•40
特徴•——



51 ガメゴン P.495
HP•30 EXP•42 G•38
特徴•身を守る

TOWN



目標レベル ▶ Lv13

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

アルカパの町

ALCAPA

P.104



幼なじみのビアンカが住んでいた町。利用できる施設は少年時代と同じだが、店の品ぞろえは変わっており、以前よりも強力な武器や防具が買えるようになっている。

カギつきの扉	マップの回転
 まほうのカギ ×1	360°







人々の耳寄りなウワサ

あたしらは7年前にここを買いとったのさ



ビアンカの両親が営んでいた宿屋を訪ねてみると、見知らぬ人たちが……。どうやらビアンカの家族は数年前に引っ越したようだ。彼女たちの消息を、町の人にも聞いてみよう。

伝説にくわしい男が住んでいるらしい



戦士風の男は、伝説の武器を求めて旅をしており、この町に住むという伝説にくわしい男を捜している。その人物に会えれば、伝説の勇者や武器に関する情報が聞けるかもしれない。

あの城も、もうおしまいだな



町の人たちの話によると、ラインハットではヘンリーの弟のデールが王位に就いたが、母親の太后が実権をにぎって圧政を敷いているらしい。なぜそんなことが起きているのだろうか？

探索のアドバイス

町の人たちからさまざまな話を聞こう

ビアンカ一家の消息、伝説の勇者のウワサなど、この町で聞けることは多い。町の人たちにどんどん話しかけて、情報収集に励もう。そうしているうちに、ラインハット城に関する奇妙な話も聞けるが、故郷の悪いウワサを聞いて、主人公に同行しているヘンリーも気にならないはずはない。宿屋にでも泊まって、今後のことをゆっくり考える時間をヘンリーに与えてあげるといい(→P.151)。



⬆酒場ではお客や店員から話が聞けそうだ。お酒を飲むのはひかえて情報を集めよう。

ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋 営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
おおきづち NEW	220	攻 +10
てつのツメ	550	攻 +19
くさりがま	900	攻 +27
チェーンクロス	1200	攻 +28
やいばのブーメラン	1500	攻 +25
くだもののナイフ NEW	50	攻 +6

防具屋 営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
せいどうのよろい	700	守 +21
てつのよろい	1200	守 +25
うろこのたて	180	守 +7
てつのたて	720	守 +16
きのぼうし	120	守 +6
てつかぶと	1100	守 +16

道具屋 営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう	8	HP回復
どくけしそう	10	毒を解く
せいすい	20	魔物よけ
キメラのつばさ	25	町へ移動
おなべのふた NEW	40	守 +2
ぬののふく NEW	30	守 +4

名産品インフォメーション

あんみんまくら

ほのかなブドウの香りが、心地よい眠りを約束するまくら。ブドウといえば、宿屋のテラスで栽培していたような……。宿屋の人に話を聞けば、この名産品のことが何かわかるかも。



CASTLE

目標レベル ▶ Lv14



ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

ラインハット城

RAINHAT P.122



カギつきの扉	マップの回転
ラインハットのカギ ×4	360°

ラインハット国王の居城と、その城下町。ヘンリーの義理の母親である太后が国の実権をにぎってからは、城の警備が厳重になり、城下町の住人たちは圧政に苦しんでいる。







人々の耳寄りなウワサ



太后さまに呼ばれた者しか通すわけにはいかぬ





城の警備は少年時代に訪れたときよりも厳しく、自由に歩きまわれるのは一部の区画だけ。奥へ進むには太后の許可が必要ということだが、城で何が起きているのだろうか？

大臣たちはなんでもわれらの言いなりだぞ〜





太后は他国から兵士を集めて軍備を増強し、ゆくゆくは世界征服をも狙っているという。集まった兵士のなかには、なんと魔物までいるが、大臣たちは口出しできないようだ。

出かせぎに行ってるんです





道具屋の店主からは、以前この店を経営していた姉が、税金が高くて払えないためオラクルベリーへ出かせぎに行った、という話が聞ける。国民の生活はかなり苦しいらしい。

探索のアドバイス

城内に入るための抜け道を探そう

太后の圧政により、ラインハットの国民たちはみな苦しんでいる。なんとか国王のデールに直接会って事情を聞きたいところだが、兵士が邪魔をしていて簡単には会えそうにない。正面の入口以外に城内へ入れる抜け道がないか、周囲を注意深く探してみよう。



⬆ヘンリーによると、抜け道は昼間には見えにくい場所にあるらしいが……。

ショップガイド

SHOP GUIDE

武器屋

営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
いしのオノ NEW	700	攻 +20
てつのつえ	850	攻 +22
チェーンクロス	1200	攻 +28
はがねのつるぎ NEW	2000	攻 +33
はがねのキバ NEW	2000	攻 +35
どくばり NEW	2900	攻 +1

道具屋

営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう	8	HP回復
どくけしそう	10	毒を解く
せいすい	20	魔物よけ
キメラのつばさ	25	町へ移動
かいがらぼうし NEW	150	守 +7
けがわのフード	400	守 +11

オススメの商品 はがねのつるぎ

鍛えた鋼で作られた刀身は切れ味抜群。仲間の武器が攻撃力不足のようなら、ぜひ持たせておきたい。



オススメの商品 どくばり

直接攻撃のダメージがつねに1になるが、急所を突いたときは一撃で魔物を倒せる。メタルスライムなどのメタル系の魔物と戦うさいに使うと有効だ。



DUNGEON

目標レベル ▶ Lv14

ルーラでの訪問 ✕　リレミトの使用 ✕

ラインハットの洞窟

RAINHAT DUNGEONS

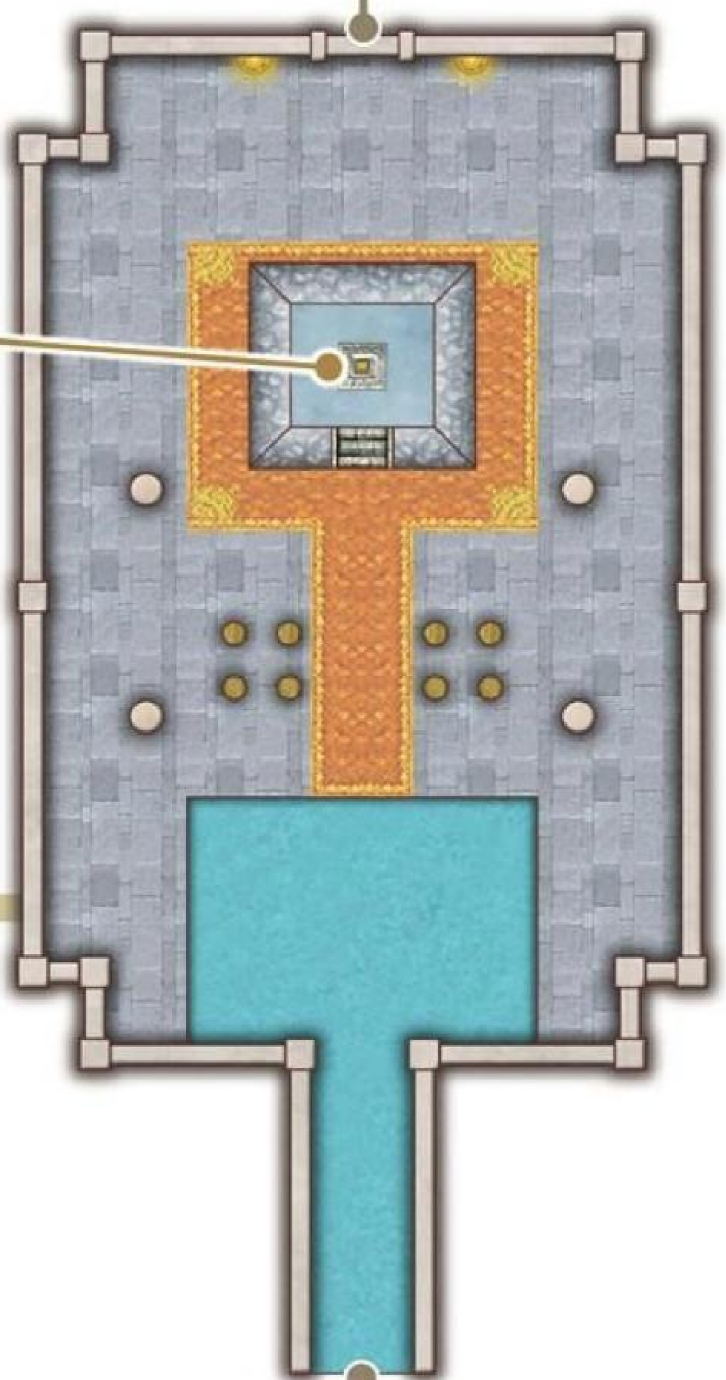
ラインハット城の地下にある隠し通路。緊急時の脱出用に造られたものだが、ふだんは地下牢として使われており、現在は太后に逆らった者たちが捕らわれている。



カギつきの扉	マップの回転
—	90°

スイッチを踏んで入口を開こう

地下聖堂には、どこにも扉が見当たらない。しかし、この場所にあるスイッチを踏むと、奥の壁が動いて入口が出現する。以降も、同じようなスイッチを見かけたら踏んでみよう。



ラインハット城へ（→P.144）

残さずゲット！ アイテムチェックシート

- □ B2 はがねのキバ
- □ B2 かいがらぼうし

出現するモンスター

	No.	名前	参照	HP	EXP	G	特徴
	27	がいこつへいい（※1）	P.489	42	25	12	どくこうげきを使う
	49	イエティ	P.494	68	49	37	おたけびをあげる
	55	クックルー	P.496	42	44	31	ルカナンを唱える
	37	スライムナイト	P.491	40	37	22	痛恨の一撃をくり出す
	51	ガメゴン	P.495	30	42	38	身を守る
	56	インスペクター	P.496	49	42	38	まぶしいひかりを放つ
	47	くさったしたい	P.494	70	57	15	がいこつへいを呼ぶ
	52	まどうし	P.495	48	45	47	ギラやマホトーンを唱える

※1……くさったしたいが呼んだときにのみ出現


B2
馬車
中断
ラインハット城へ(→P.144)
B1
馬車
中断

DUNGEON

目標レベル ▶ Lv15

ルーラでの訪問 ×　リレミトの使用 ○

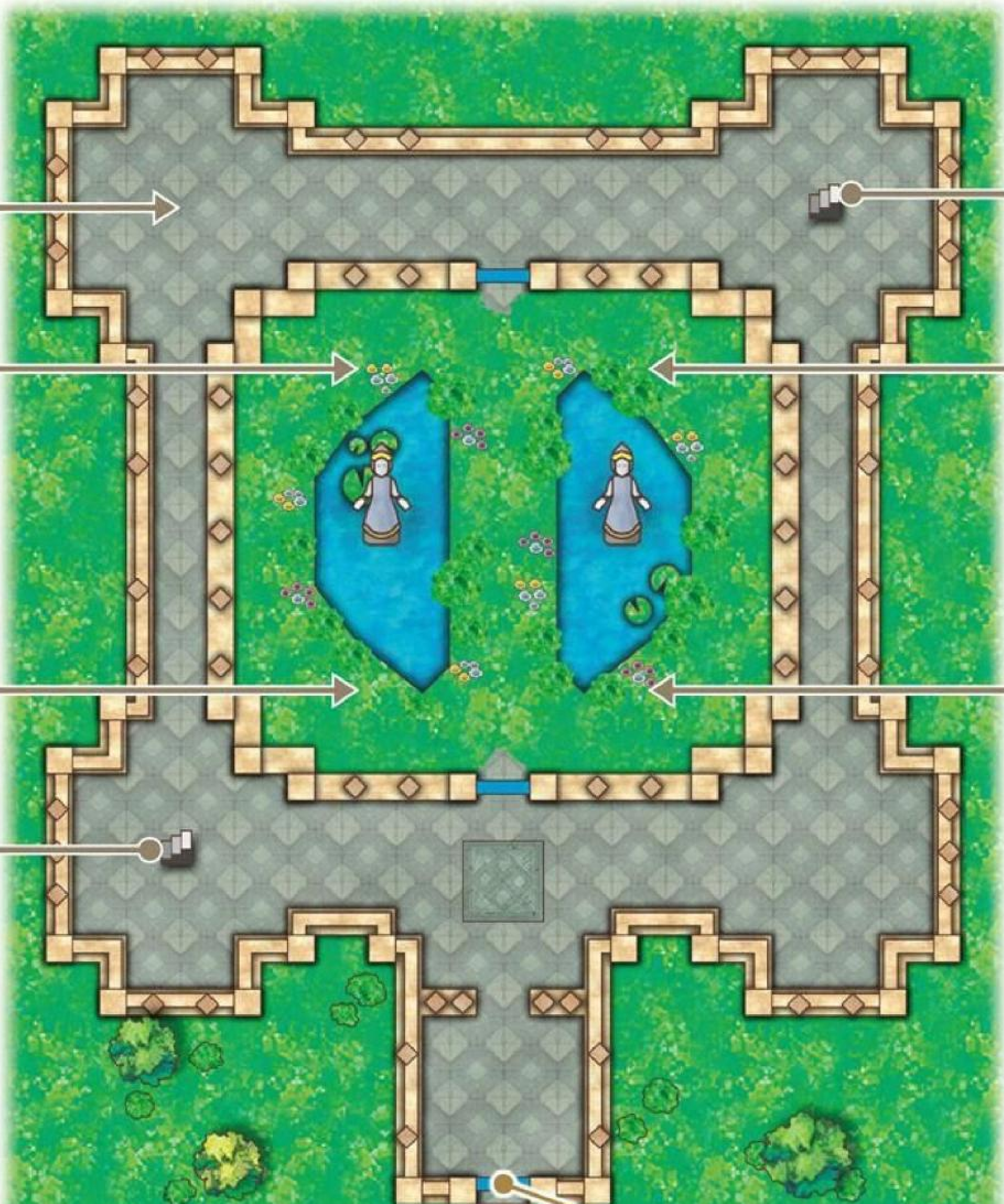
神の塔

TOWER OF GOD

神が信者たちの信仰心を試すために造ったと伝えられる古き塔。入口の扉は固く閉ざされており、頂上には真実を映し出すという不思議な鏡がまつられている。



カギつきの扉	マップの回転
—	360°



1F　馬車 ×　中断 ○

フィールドへ(→折りこみポスター)

入口の扉を開けるには……？

塔の入口は、正面にあるこの扉だけだが、いくら頑張っても開かない。以前どこかで、扉のカギを持つ者に関する本を読んだような……？(→P.151)

残さずゲット！ アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

□ 2F 650ゴールド	□ 4F まほうのせいすい
□ 3F ふしぎなきのみ	□ 5F ？？？(だいじなもの)
□ 3F うろこのたて	

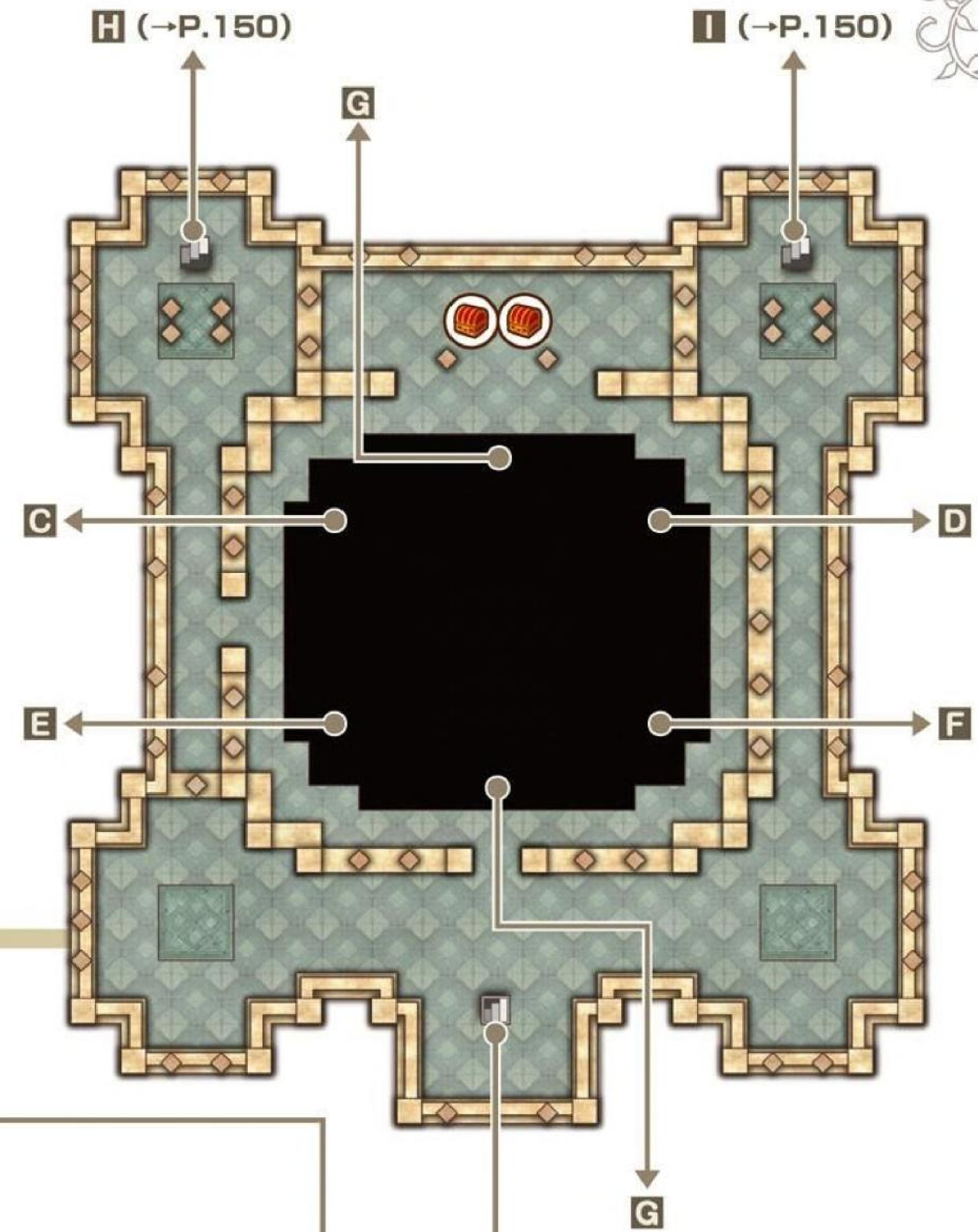
仲間にしたい! モンスター

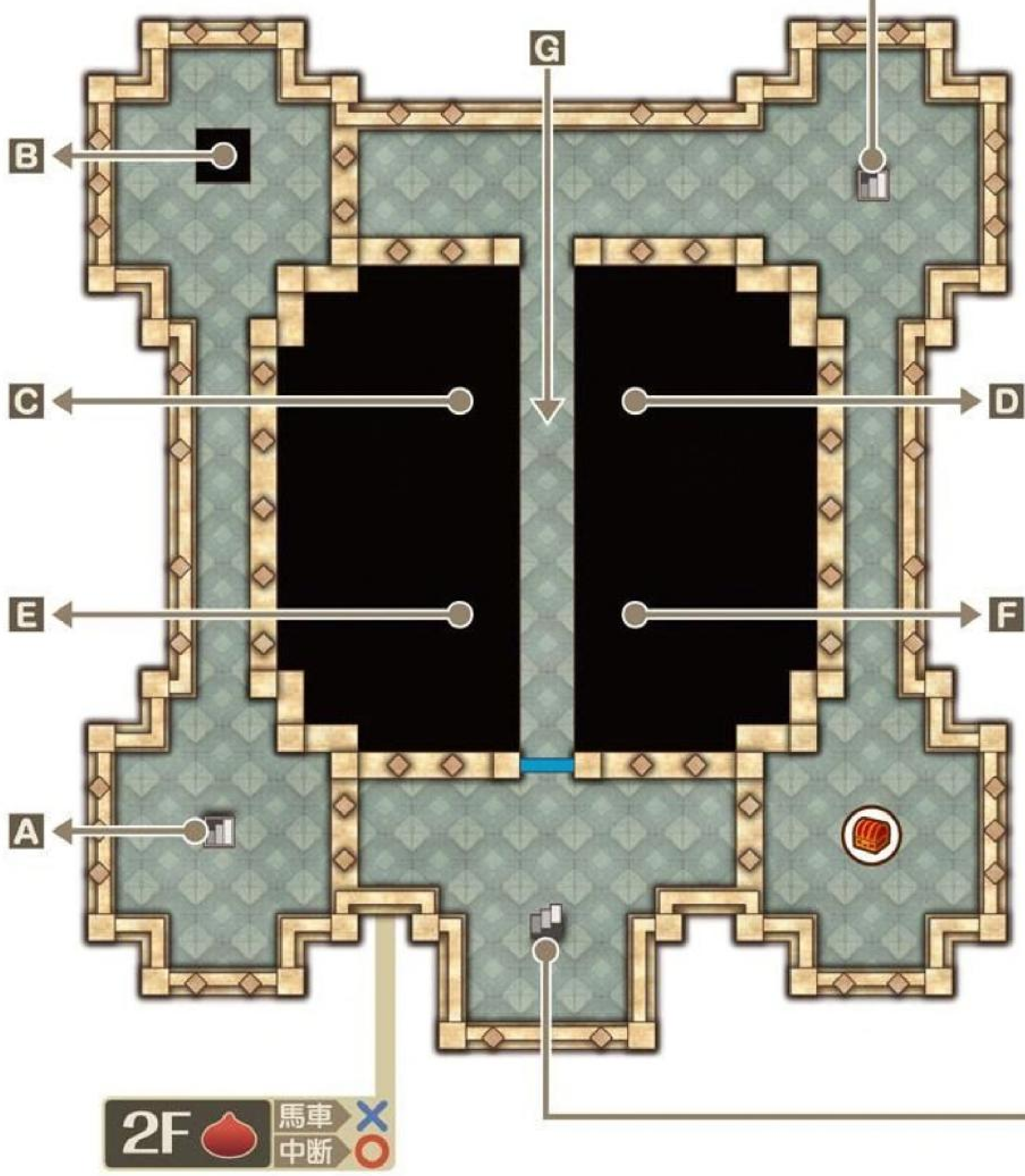
ビックアイ

仲間になりやすさ ♥♥



ちからが高いうえ、最初からベホイミを覚えている。攻撃役も、いざというときの回復役もまかせられるモンスターだ。





要注意モンスター

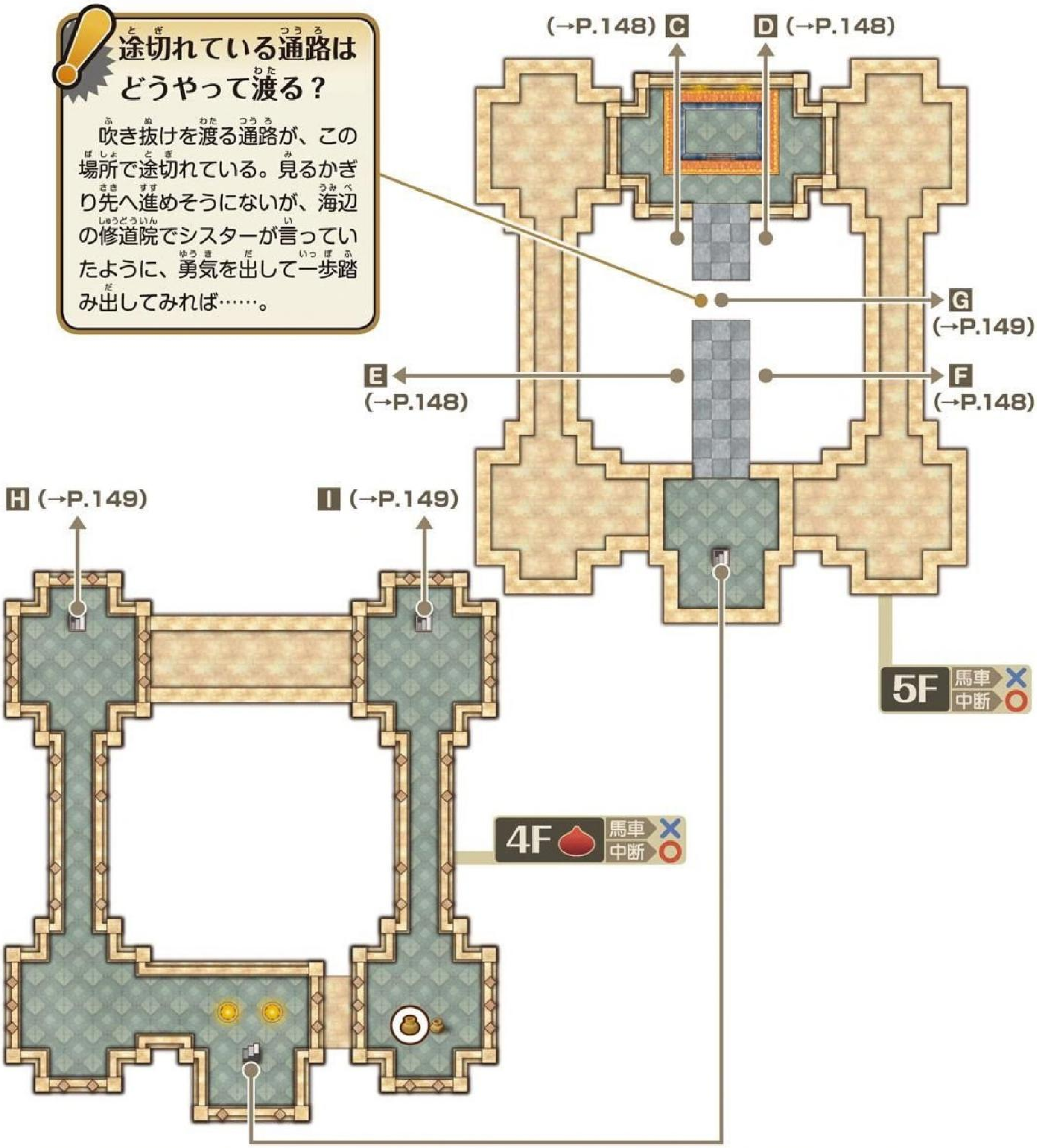
さまようよろい



ホイミスライムを呼んだり、痛恨の一撃をくり出したりする、やっかいな魔物。出会ったら早めに倒したい。

途切れている通路はどうやって渡る？

吹き抜けを渡る通路が、この場所で途切れている。見るかぎり先へ進めそうにないが、海辺の修道院でシスターが言っていたように、勇気を出して一歩踏み出してみれば……。



出現するモンスター


27 がいこつへい P.489
HP•42 EXP•25 G•12
特徴•どくこうげきを使う


30 ホイミスライム P.489
HP•35 EXP•19 G•14
特徴•ホイミを唱える


37 スライムナイト P.491
HP•40 EXP•37 G•22
特徴•痛恨の一撃をくり出す


38 わらいぶくろ P.491
HP•31 EXP•10 G•55
特徴•ホイミスライムを呼ぶ


43 メタルスライム P.493
HP•5 EXP•1350 G•75
特徴•攻撃が効きにくい、すぐに逃げる


51 ガメゴン P.495
HP•30 EXP•42 G•38
特徴•身を守る


52 まどうし P.495
HP•48 EXP•45 G•47
特徴•ギラやマホトーンを唱える


53 ドラゴンキッズ P.495
HP•52 EXP•50 G•45
特徴•ひのいきを吐く


54 さんぞくウルフ P.495
HP•48 EXP•48 G•37
特徴•――


56 インスペクター P.496
HP•49 EXP•42 G•38
特徴•まぶしいひかりを放つ


57 エンプーサ P.496
HP•58 EXP•55 G•42
特徴•痛恨の一撃をくり出す


58 ビックアイ P.496
HP•74 EXP•52 G•28
特徴•つめたいいきを吐く


60 エビルプラント P.497
HP•42 EXP•59 G•30
特徴•――


62 さまようよろい P.497
HP•65 EXP•65 G•35
特徴•ホイミスライムを呼ぶ



冒険をもっと楽しもう!

青年時代前半編①

以前に一度行ったことのある場所でも、時間が経過してからふたたび訪れると、新たな発見があったりするものだ。

いろいろなことを試してみよう

冒険の豆知識 (ぼうけんのまめちしき)

モンスターずかんを手に入れよう

ラインハット城で起きた事件を解決したあとは、オラクルベリーにある珍品専門のお店「オラクル屋」で、モンスターずかんが売り出される。これは、冒険の途中で出会った魔物のデータが記録されていくという不思議な書物。ぜひ購入して、ずかんの完成を目指してみてほしい(→P.542)。



⬅モンスターずかんの値段は、店の主人いわくサービス価格の1000ゴールド。お金を貯めて買いに行こう。

冒険者たちに贈るヒント集

お役立ちQ&A (おやくだちキューアンドエー)

Q ラインハットの関所が通れません

A ラインハットの関所は、ラインハットの王族であるヘンリーが衛兵を説得すれば、通してもらえるかもしれない。しかし、ヘンリー自身がラインハット城へもどりたいと思わなければ、それも無理な話。アルカパの町の宿屋に泊まって、彼にゆっくりと考えてもらうといいだろう。



⬅ヘンリーの決意が固まるまでは、ラインハットの関所へ行ってもムダ足に終わる。



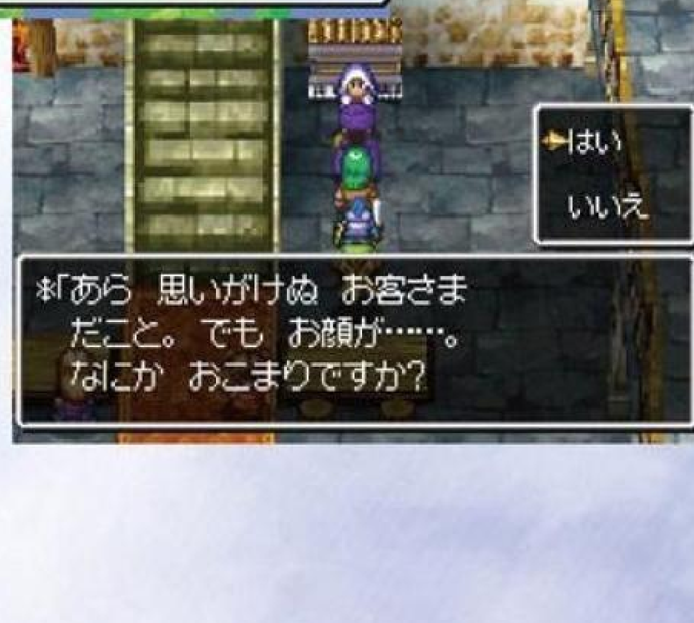
➡サンタローズの洞窟でやり残しがある場合は、ヘンリーにこんなことを言われる。

Q 神の塔の入口の扉はどうすれば開くの?

A ラインハット城の倉庫にあった書物によれば、神の塔の扉のカギは修道僧が持っているという。修道僧といえば、かつてお世話になった海辺の修道院にも、神の塔について書かれた書物があったような……? あの修道院のシスターたちに聞けば、何か教えてくれるかもしれない。



⬅神の塔の入口にある扉は、ラインハットのカギで開く扉に似ているものの、開けることはできない。



➡修道僧とは、神に仕える人々のことで、シスターは女性の修道僧。もしかして神の塔とも何か関係が?

モンスター分布図

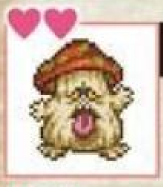
青年時代前半

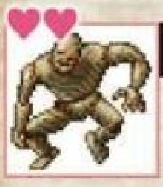
ポートセルミ周辺～ルラフェン周辺



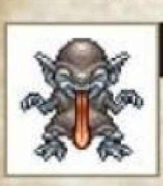
ルラフェン周辺(西部)

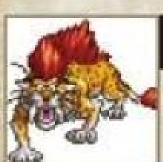

27 がいこつへい(※1) P.489
HP•42 EXP•25 G•12
特徴•どくこうげきを使う


45 おばけキノコ P.493
HP•35 EXP•40 G•35
特徴•あまいいきを吐く


69 パペットマン P.499
HP•52 EXP•70 G•30
特徴•ふしぎなおどり2を踊る


72 リビングデッド P.500
HP•105 EXP•85 G•11
特徴•がいこつへいを呼ぶ


73 スモールグール P.500
HP•50 EXP•69 G•22
特徴•仲間を呼ぶ


75 キラーパンサー P.501
HP•69 EXP•100 G•45
特徴•ツメで切り裂いてくる

ルラフェン周辺(南部)


57 エンプーサ P.496
HP•58 EXP•55 G•42
特徴•痛恨の一撃をくり出す


58 ビックアイ P.496
HP•74 EXP•52 G•28
特徴•つめたいいきを吐く


61 メタルライダー P.497
HP•50 EXP•135 G•31
特徴•高く飛び上がる


63 モーザ P.498
HP•67 EXP•57 G•45
特徴•バギを唱える


66 ミステリドール P.498
HP•70 EXP•50 G•120
特徴•ルカニやメダパニを唱える


67 デスパロット P.499
HP•50 EXP•65 G•35
特徴•まひこうげきを使う

要注意モンスター

スモールグール



ねむりこうげきを使ったり仲間を呼んだりする。こちらの直接攻撃はかわされやすいので、呪文やつめたいいきなどでダメージを与えていくといい。

ルラフェン周辺(北部)


30 ホイミスライム(※2) P.489
HP•35 EXP•19 G•14
特徴•ホイミを唱える


63 モーザ P.498
HP•67 EXP•57 G•45
特徴•バギを唱える


69 パペットマン P.499
HP•52 EXP•70 G•30
特徴•ふしぎなおどり2を踊る


54 さんぞくウルフ P.495
HP•48 EXP•48 G•37
特徴•――


66 ミステリドール P.498
HP•70 EXP•50 G•120
特徴•ルカニやメダパニを唱える


70 デススパーク P.499
HP•35 EXP•77 G•17
特徴•ベギラマを唱える


62 さまようよろい P.497
HP•65 EXP•65 G•35
特徴•ホイミスライムを呼ぶ


67 デスパロット P.499
HP•50 EXP•65 G•35
特徴•まひこうげきを使う


73 スモールグール P.500
HP•50 EXP•69 G•22
特徴•仲間を呼ぶ

ポートセルミ周辺(北部)


4 ドラキー P.483
HP•10 EXP•4 G•3
特徴•たまに身をかわす


42 ガスミンク P.492
HP•37 EXP•35 G•30
特徴•すなけむりを吐く


45 おばけキノコ P.493
HP•35 EXP•40 G•35
特徴•あまいいきを吐く


40 エビルアップル P.492
HP•30 EXP•30 G•18
特徴•バギを唱える


44 ピッキー P.493
HP•30 EXP•38 G•30
特徴•ルカニを唱える


46 ともしびこぞう P.493
HP•41 EXP•42 G•37
特徴•メラを唱える

ポートセルミ周辺(南部)/ルラフェン周辺(中央部)/カジノ船周辺


18 まほうつかい P.486
HP•30 EXP•18 G•20
特徴•ヒャドやマホトーンを唱える


54 さんぞくウルフ P.495
HP•48 EXP•48 G•37
特徴•――


63 モーザ P.498
HP•67 EXP•57 G•45
特徴•バギを唱える


30 ホイミスライム(※2) P.489
HP•35 EXP•19 G•14
特徴•ホイミを唱える


61 メタルライダー P.497
HP•50 EXP•135 G•31
特徴•高く飛び上がる


53 ドラゴンキッズ P.495
HP•52 EXP•50 G•45
特徴•ひのいきを吐く


62 さまようよろい P.497
HP•65 EXP•65 G•35
特徴•ホイミスライムを呼ぶ

※1……リビングデッドが呼んだときにのみ出現
※2……さまようよろいが呼んだときにのみ出現

仲間にしたい! モンスター

ドラゴンキッズ

仲間になりやすさ ♥♥



あまいいき、かえんのいきなど、複数の敵を攻撃する特技を覚える。メラ系、ギラ系、炎系の攻撃に強いのも魅力。

仲間にしたい! モンスター

パペットマン

仲間になりやすさ ♥♥



炎や吹雪、各種呪文に対する耐性が高い。それらの攻撃を多用してくる魔物との戦いでは、かなりの活躍が期待できる。

TOWN

目標レベル ▶ Lv16

ルーラでの訪問 ○　ラナルータの使用 ○(※1)

港町ポートセルミ

PORT SELUMI



西の大陸にある港町。かつて船着き場からはビスタの港への連絡船が出ていたが、最近は魔物に船を沈められる事件が頻繁に起きており、連絡船は欠航になっている。

カギつきの扉	マップの回転
まほうのカギ ×1	360°

※1……やみのランプは「×」



残さずゲット! アイテムチェックシート

ITEM CHECK SHEET

- □ 50ゴールド
- □ 100ゴールド
- □ 1500ゴールド(※2)
- □ すごろくけん
- □ すごろくけん
- □ ステテコパンツ
- □ きぬのエプロン
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル

ルーラを覚えたあと

- □ ボトルシップ(名産品／※3)

まほうのカギ入手後

- □ いのちのきのみ
- □ いばらのムチ

読書の記録

- □「灯台の管理人の日記」
- □ 子供の落書きが書かれた本

※2……青年時代前半のみ入手できる　※3……特定の人物から1000ゴールドで買う

人々の耳寄りなウワサ

その呪文を使えたら旅が楽になるって話だ



夜の酒場でくつろいでいる船乗りからは、西の町に住む老人が、旅をラクにする呪文を研究しているとの話が聞ける。その呪文を覚えられたら、今後の冒険にも役立つだろう。

わしは勇者さまを見たことがあるぞ



酒場のカウンターにいる老人は、かつて伝説の勇者に会ったことがあるという。貴重な情報が得られるかもしれないので、ここはお酒を一杯おごってでも話を聞いてみたい。

命がおしかったら灯台には近づくなよ!



港を出入りする船の道しるべとなる灯台。町の人の話によると、その内部にはすごい怪物が住んでいるらしい。ウワサが本当かどうか確かめるには、実際にのぼってみるしかなさそうだ。

探索のアドバイス

多くの人が集まる酒場で情報を集めよう

港町として栄えているだけあって、この町には多くの人々が訪れる。とくに宿屋の一角にある酒場には、町の人だけでなく旅人や船乗りなども集まり、しかも昼と夜では客層が異なるので、両方の時間帯に顔を出してみよう。

また、酒場の地下には福引き所がある。ふくびきけんを持っていたら、挑戦してみるのもいいだろう(→P.335)。



⬆酒場には、昼間でも人が結構集まっているので、話を聞いておきたい。

ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋 営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
こんぼう NEW	60	攻 +9
いしのオノ	700	攻 +20
やいばのブーメラン	1500	攻 +25
おおかなづち NEW	1800	攻 +30
はがねのつるぎ	2000	攻 +33
モーニングスター NEW	3000	攻 +45

防具屋 営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
てつのむねあて	1000	守 +23
てつのよろい	1200	守 +25
はがねのよろい NEW	2300	守 +30
スライムのふく	330	守 +20
うろこのたて	180	守 +7
てつかぶと	1100	守 +16

道具屋 営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう	8	HP回復
まんげつそう	30	マヒを解く
キメラのつばさ	25	町へ移動
てんしのすず NEW	500	混乱を解く
カメのこうら NEW	2500	守 +33
マジックシールド NEW	3400	守 +22

オススメの商品 マジックシールド

高価ではあるが、メラ系、ギラ系、炎系の攻撃のダメージをやや減らせる。



名産品インフォメーション

ボトルシップ

ボトルのなかに精巧な帆船の模型がすっぽりと入った、港町ポートセルミを象徴するような一品。船の模型だけに、ウワサによれば船に関係のある場所で売られているようだ。



TOWN

目標レベル ▶ Lv16



ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○



カボチ村

CABOCHI VILLAGE

港町ポートセルミから南に下った辺境にある村。村人の多くは農業で生計を立てているが、最近は化け物が出没して畑を荒らすため、食糧不足に悩まされているらしい。

カギつきの扉	マップの回転
—	360°



残さずゲット!

アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ まほうのせいすい
- □ ちからのたね
- □ すごろくけん
- □ かわのぼうし
- □ メガンテのうでわ
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル

村の事件を解決したあと

- □ 1500ゴールド
- □ コワモテかかし(名産品)

青年時代後半

- □ しんぴのよろい(※1)

※1……青年時代前半に村の事件を解決しており、なおかつフローラかデボラが仲間になったことがある場合のみ入手できる



人々の耳寄りなウワサ

あいやー、また畑があらされとるだ!



カボチ村の人たちの一番の悩みは、どこからか出没する化け物の存在。どうやら夜のうちに村に現れては、畑の作物を荒らしていくようだ。夜まで待てば化け物を目撃できるかも？

おばあちゃん病気かなあ……



犬と遊んでいる子供は、おばあちゃんが食事をくれるのを心配している。おばあちゃんはじつは病気ではなく、化け物のせいで食糧不足のため、自分のぶんを子供にあげているのだ。

あの化け物は人をおそわんだけマシかも



村長の奥さんによると、村に出没する化け物は、畑の作物は荒らすものの、村人たちを襲うことはないらしい。魔物よけのかかしも効かないようだし、人に慣れているのだろうか？

ショップガイド

よろず屋 営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
せいすい	20	魔物よけ
キメラのつばさ	25	町へ移動
てつのツメ	550	攻 +19
てつのむねあて	1000	守 +23
てつかぶと	1100	守 +16
どくばり	2900	攻 +1





探索のアドバイス

村長からくわしい話を聞いてみよう

村人が直接襲われるようなことはないとはいえ、化け物による被害はかなり深刻のようだ。村長からくわしい話を聞いて、力になってあげるといいだろう。ただし、この村の人たちはよそ者に対してなかなか心を開こうとしないため、いきなり村長の家を訪ねても、なかに入れてくれない。あらかじめ、港町ポートセルミで村人に会っておくのを忘れずに。



⬆夜になってから村を訪れると、大きな魔物の影が走り去っていくのが見える。



⬆村長の家は、小川を渡った先にある、村で一番大きな建物。放牧されている馬が目印だ。

名産品インフォメーション

コワモテかかし

カボチ村に昔から伝わる、不気味なかかし。畑を荒らす魔物を追い払うために立てられたものなので、魔物が現れなくなれば、ゆずってくれるかもしれない。



DUNGEON

目標レベル ▶ Lv16

ルーラでの訪問 ✕　リレミトの使用 ○



魔物のすみか

DEMON'S NEST

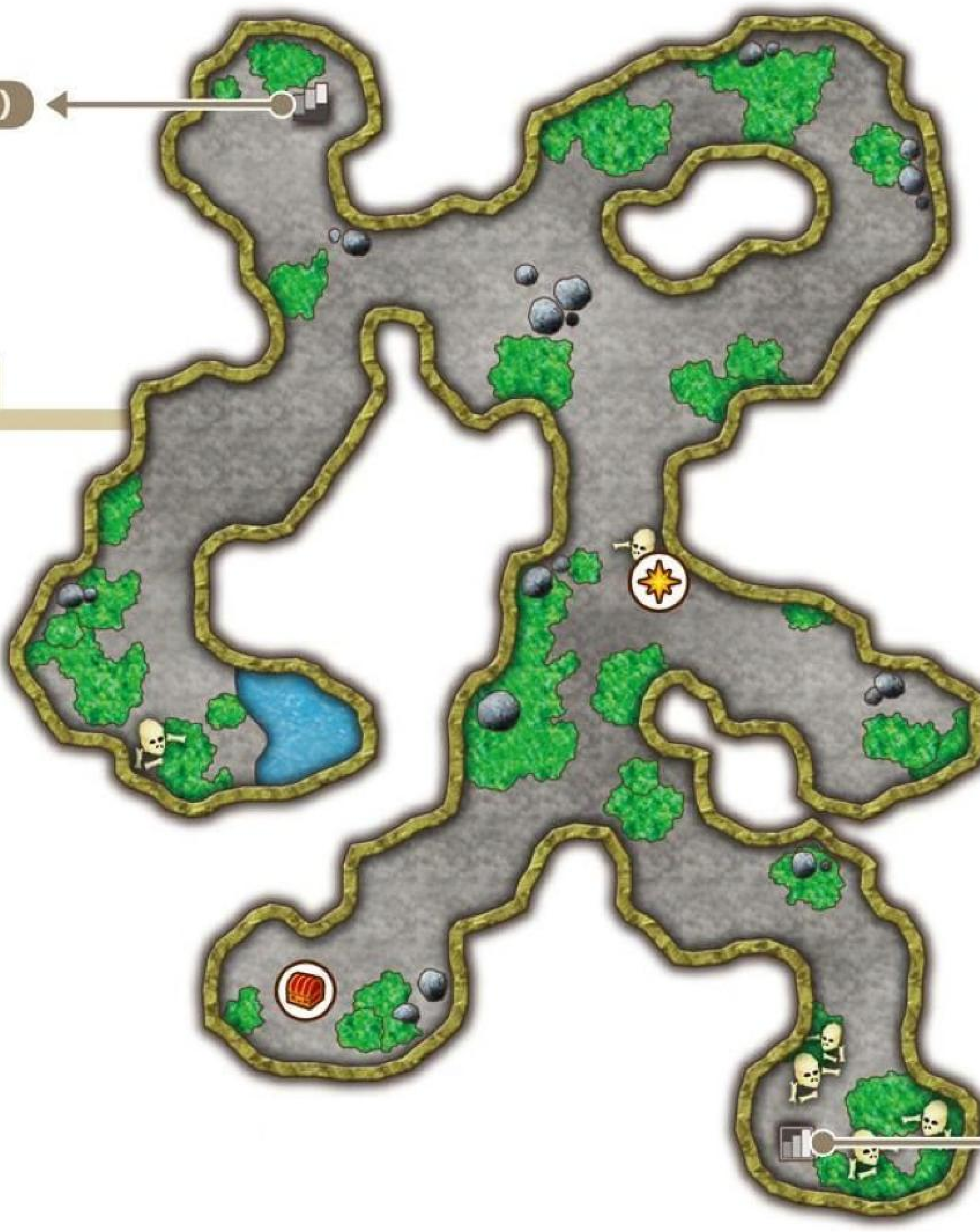


カボチ村の西の海岸沿いにある洞窟。馬車がそのまま入れるほど入口は広いが、内部はこまかく枝わかれしており、地面に大きな穴がいくつも開いている場所も存在する。

カギつきの扉	マップの回転
—	✕ 回転できない

フィールドへ（→折りこみポスター）

B1 馬車 ○ 中断 ○



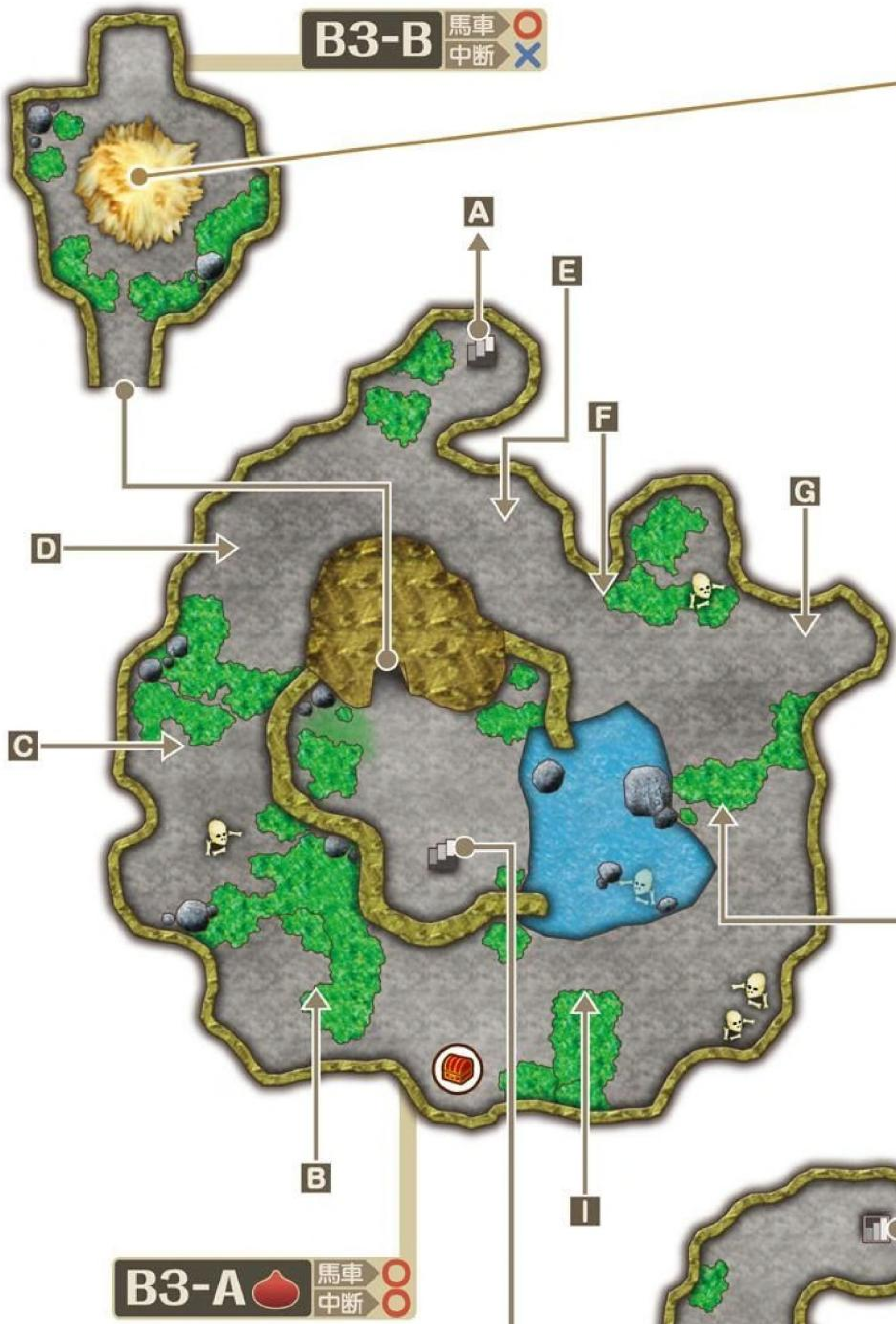
残さずゲット! アイテムチェックシート

- B1 いしのオノ
- B1 ちいさなメダル
- B2 （ひとくいばこ／※1）
- B3-A てつのむねあて
- B3-B ？？？（装備品）

※1……アイテムではないが、とうぞくのはなで数えられる

出現するモンスター

	No.	名前	ページ	ステータス	特徴
	18	まほうつかい	P.486	HP●30 EXP●18 G●20	ヒャドやマホトーンを唱える
	60	エビルプラント	P.497	HP●42 EXP●59 G●30	——
	67	デスパロット	P.499	HP●50 EXP●65 G●35	まひこうげきを使う
	43	メタルスライム	P.493	HP●5 EXP●1350 G●75	攻撃が効きにくい、すぐに逃げる
	61	メタルライダー	P.497	HP●50 EXP●135 G●31	高く飛び上がる
	68	ビッグスロース	P.499	HP●85 EXP●74 G●42	スカラを唱える
	50	ひとくいばこ	P.494	HP●90 EXP●23 G●95	メラミやザキを唱える
	64	ドロヌーバ	P.498	HP●85 EXP●60 G●31	仲間を呼ぶ
	70	デススパーク	P.499	HP●35 EXP●77 G●17	ベギラマを唱える
	58	ビックアイ	P.496	HP●74 EXP●52 G●28	つめたいいきを吐く
	66	ミステリドール	P.498	HP●70 EXP●50 G●120	ルカニやメダパニを唱える
	71	とつげきへい	P.500	HP●60 EXP●79 G●42	突進してくる

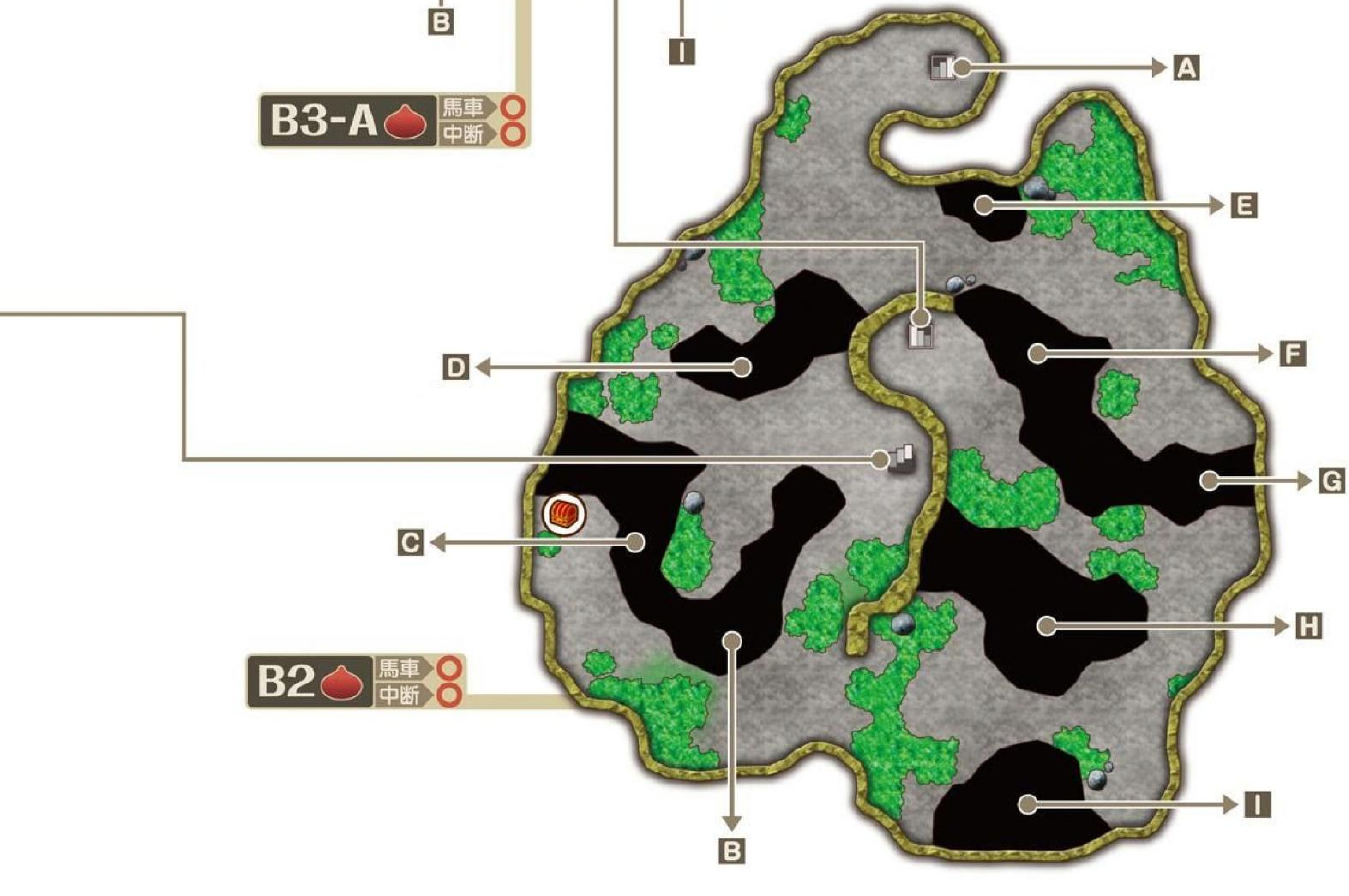


洞窟の一番奥に畑荒らしの犯人が……

ここにいる凶暴そうな魔物が、カボチ村の畑を荒らしている犯人のようだが、ふつうに戦っても勝てそうにない。戦闘中に何かを思い出そうとするそぶりを見せるので、この魔物の思い出の品を主人公が見せれば……。



⬆ふくろのなかの道具は戦闘中には使えない。主人公が持っていなかったら、いったん逃げよう。



TOWN

目標レベル ▶ Lv17

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

ルラフェン

RULAFEN

3基の風車と迷路のように入り組んだ構造が特徴的な町。ここに住むベネットじいさんは古代の呪文の研究家として知られ、家からはいつもあやしい煙が立ちのぼっている。



カギつきの扉	マップの回転
—	360°



残さずゲット!

アイテムチェックシート

ITEM CHECK SHEET

□ やくそう	□ ふくびきけん	**青年時代後半**
□ キメラのつばさ	□ ちいさなメダル	□ イブールのほん(※1)
□ まほうのせいすい	□ ちいさなメダル	**読書の記録** どくしょのきろく
□ すばやさのたね	**ルーラを覚えたあと**	□「イブールの本」
□ ふしぎなきのみ	□ ルラフェンのじざけ(名産品)	□「やくそう図鑑」
□ すごろくけん		

※1……特定の人物から3000ゴールドで買う

人々の耳寄りなウワサ

ベネットじいさんはなにを研究しているんだか……



古代の呪文を研究しているベネットじいさんは、遠くからわざわざ人が訪ねてくるほどの有名人。しかし、この町の住人にとっては、煙をまき散らす迷惑な人でしかないようだ。

ラインハットで結婚式があったらしいですよ



教会の屋上にいる商人からは、ラインハット城で、主人公にもなじみ深い人物が結婚式をあげたという話が聞ける。ぜひともお祝いに行きたいが、船は欠航中。いったいどうすれば……？

むにゃむにゃ……。けっしてよそ者には……



夜中に町を歩きまわってみると、寝言をもらす人があちこちにいる。教会の奥の部屋にいる老人もそのひとり。彼のもらす寝言は、昼間に話していた町の名物に関することだろうか？

探索のアドバイス

ベネットじいさんの家に行ってみよう

港町ポートセルミでウワサになっていた、旅をラクにする呪文を研究している人物とは、この町に住むベネットじいさんのことだ。町の人たちの話によれば、ベネットじいさんの家からはいつもあやしい煙が出ているという。町の構造は複雑で道に迷いやすいが、煙突から立ちのぼる煙を目印に、彼の家を訪ねてみよう。



⬆ベネットじいさんは魔法の研究を手伝う助手を探しているらしい。助手になるのを引き受ければ呪文を教えてもらえるかも？

ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋 営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
のこぎりがたな NEW	1200	攻 +27
おおかなづち	1800	攻 +30
はがねのつるぎ	2000	攻 +33
はがねのキバ	2000	攻 +35
スネークソード NEW	3900	攻 +42

防具屋 営業時間【夜】

アイテム名	値段(G)	効果
はがねのよろい	2300	守 +30
カメのこうら	2500	守 +33
てつかぶと	1100	守 +16
てっかめん NEW	3500	守 +25
うろこのたて	180	守 +7
マジックシールド	3400	守 +22

道具屋 営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう	8	HP回復
どくけしそう	10	毒を解く
せいすい	20	魔物よけ
キメラのつばさ	25	町へ移動
まんげつそう	30	マヒを解く
まもののエサ NEW	200	敵を止める

オススメの商品 てっかめん

特殊効果は持たないが、店で買えるかぶとのなかでは守備力がかなり高め。



名産品インフォメーション

■ ルラフェンのじざけ

「この酒を飲んでいるとき以外の人生はオマケのようなものだと思うほどにおいしい」と言われる地酒。よそ者に対してはそのおいしさが秘密にされているが、町の人と仲良くなれば、飲む機会もありそうだ。



目標レベル ▶ Lv18



ルーラでの訪問 ○　ラナルータの使用 ○

CASTLE

ラインハット城

RAINHAT

P.122



ラインハットの国を治める王の居城。城をさわがせた事件が解決して以来、かつての活気を取りもどしつつある。つい先日には、豪華な結婚式がとり行われたらしい。

カギつきの扉	マップの回転
ラインハットのカギ ×4	360°

探索のアドバイス

懐かしい人たちに会っておこう

お城で結婚式をあげたのは、主人公もよく知っている人物。残念ながら式には間に合わなかったが、会いに行けばきっと喜んでくれるはずだ。また、国王をはじめとする城内の人たちにも、この機会に会って話を聞いておきたい。

名産品インフォメーション

■ きねんオルゴール

ラインハット城で行われた結婚式の出席者にくばられた記念品。台座の前面には宝石を埋めこむことができるようになっている。結婚式が終わったあとでも、結婚したふたりにお祝いの言葉をかければ、快くプレゼントしてくれるだろう。



目標レベル ▶ Lv18



ルーラでの訪問 ✕（※1）　ラナルータの使用 ○

TOWN

うわさのほこら

SHRINE OF RUMORS



ルラフェンの南に位置する小さなほこら。身体を休めるために立ち寄った旅人たちが、宿屋のノートにいろいろなウワサ話を書き残していくことから、この名がついた。

カギつきの扉	マップの回転
—	360°

※1……キメラのつばさは「○」

探索のアドバイス

旅人たちのウワサ話に耳を傾けると……

このほこらではいま、サラボナの町に住む大金持ちの娘フローラが、修道院での花嫁修業から帰ってきたという話題で盛り上がっている。興味があるなら、くわしく聞いてみるといい。

名産品インフォメーション

■ うわさのノート

ほこらの宿屋に泊まった旅人たちが書き残したウワサ話が読めるノート。宿にはノートがたくさんあるので、1冊くらいなら持っていっても大丈夫そうだ。



宿屋（ひとり15G）

教会

残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ ふくびきけん
- □ ちいさなメダル
- □ うわさのノート（名産品）

DUNGEON

目標レベル ▶ Lv18

ルーラでの訪問 ×　リレミトの使用 ○

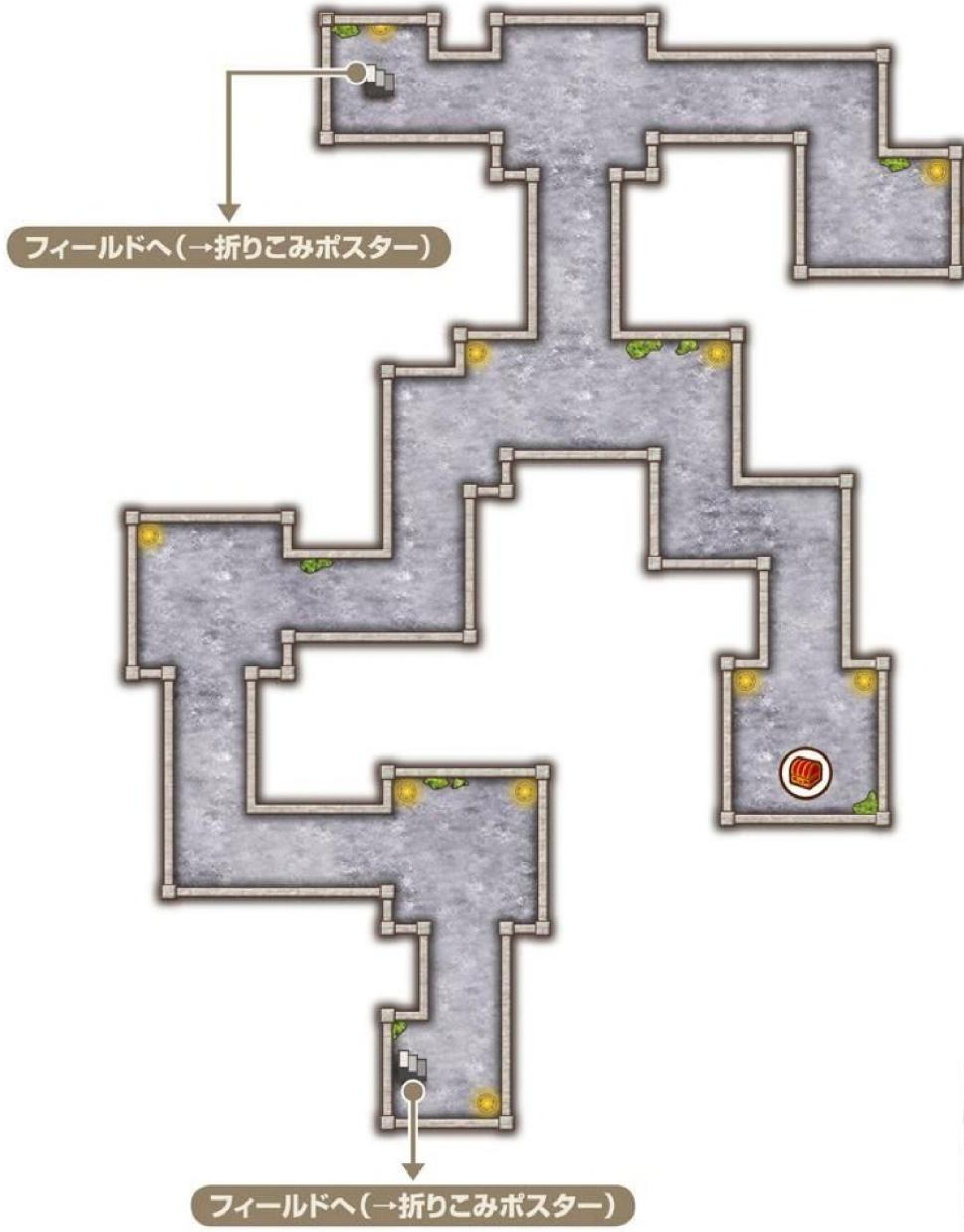
ルラフェン南の洞窟

CAVE AT THE SOUTH OF RULAFEN

ルラフェンとサラボナのあいだに横たわる山々の地下に掘られたトンネル。どちらの町からも離れた場所にあるため、ふだんは無人で、ときおり魔物も姿を現す。



カギつきの扉	マップの回転
—	×　回転できない



要注意モンスター

へびこうもり



やけつくいきを吐き、全員をマヒさせようとする。ほかの魔物と一緒に出現したときには、最初に倒したほうが安全だ。

残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ B1 ちいさなメダル

出現するモンスター

No.	名前	ページ	HP	EXP	G	特徴
27	がいこつへい（※2）	P.489	42	25	12	どくこうげきを使う
64	ドロヌーバ	P.498	85	60	31	仲間を呼ぶ
72	リビングデッド	P.500	105	85	11	がいこつへいを呼ぶ
58	ビックアイ	P.496	74	52	28	つめたいいきを吐く
70	デススパーク	P.499	35	77	17	ベギラマを唱える
80	へびこうもり	P.502	63	80	33	やけつくいきを吐く

※2……リビングデッドが呼んだときにのみ出現

モンスター分布図

青年時代 前半

うわさのほこら周辺～山奥の村近海



サラボナ周辺（中央部）



27 がいこつへい（※1） P.489
HP・42 EXP・25 G・12
特徴・どくこうげきを使う



30 ホイミスライム（※2） P.489
HP・35 EXP・19 G・14
特徴・ホイミを唱える



38 わらいぶくろ（※1） P.491
HP・31 EXP・10 G・55
特徴・ホイミスライムを呼ぶ



73 スモールグール P.500
HP・50 EXP・69 G・22
特徴・仲間を呼ぶ



76 グレゴール P.501
HP・92 EXP・85 G・43
特徴・バギマやマホカンタを唱える



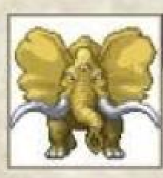
77 メタルハンター P.501
HP・72 EXP・140 G・51
特徴・激しく斬りつけてくる



80 へびこうもり P.502
HP・63 EXP・80 G・33
特徴・やけつくいきを吐く



81 ベロゴン P.502
HP・105 EXP・99 G・35
特徴・顔をなめまわしてくる



82 ダークマンモス（※1） P.502
HP・130 EXP・115 G・55
特徴・相手を馬車に弾き飛ばす



84 ランスアーミー P.503
HP・82 EXP・105 G・41
特徴・ヤリで突き刺してくる



85 まものつかい P.503
HP・80 EXP・108 G・53
特徴・さまざまな魔物を呼ぶ



88 ベホマスライム（※1） P.504
HP・76 EXP・70 G・43
特徴・ベホマを唱える

※1……まものつかいが呼んだときにのみ出現
※2……まものつかいに呼ばれたわらいぶくろが呼んだときにのみ出現

仲間にしたい！モンスター

キメラ

仲間になりやすさ ♥♥



攻撃だけでなく、ベホイミやベホマラーでの回復、ラリホーやメダパニでの補助など、なんでもこなせる万能タイプ。



※3

山奥の村近海

No.	モンスター	HP	EXP	G	特徴	参照
180	プクプク	62	80	30	のしかかってくる	P.527
182	たまてがい	55	110	47	あまいいきを吐く	P.527
183	オクトリーチ	73	95	37	ふしぎなおどり2を踊る	P.528
184	マーマン	78	105	45	ルカニを唱える	P.528
186	シードッグ	88	113	45	激しく斬りつけてくる	P.528

※3……海(山奥の村近海をのぞく)と同じモンスター(→P.182)が出現する

うわさのほこら周辺

No.	モンスター	HP	EXP	G	特徴	参照
67	デスパロット	50	65	35	まひこうげきを使う	P.499
68	ビッグスロース	85	74	42	スカラを唱える	P.499
69	パペットマン	52	70	30	ふしぎなおどり2を踊る	P.499
70	デススパーク	35	77	17	ベギラマを唱える	P.499
71	とつげきへい	60	79	42	突進してくる	P.500
73	スモールグール	50	69	22	仲間を呼ぶ	P.500
75	キラーパンサー	69	100	45	ツメで切り裂いてくる	P.501
76	グレゴール	92	85	43	バギマやマホカンタを唱える	P.501

サラボナ周辺(南部)

No.	モンスター	HP	EXP	G	特徴	参照
27	がいこつへい(※1)	42	25	12	どくこうげきを使う	P.489
30	ホイミスライム(※2)	35	19	14	ホイミを唱える	P.489
38	わらいぶくろ(※1)	31	10	55	ホイミスライムを呼ぶ	P.491
77	メタルハンター	72	140	51	激しく斬りつけてくる	P.501
79	キメラ	81	90	45	ベホイミを唱える	P.502
81	ベロゴン	105	99	35	顔をなめまわしてくる	P.502
82	ダークマンモス	130	115	55	相手を馬車に弾き飛ばす	P.502
83	ばくだんいわ	115	95	27	メガンテを唱える	P.503
84	ランスアーミー	82	105	41	ヤリで突き刺してくる	P.503
85	まものつかい	80	108	53	さまざまな魔物を呼ぶ	P.503
88	ベホマスライム(※1)	76	70	43	ベホマを唱える	P.504

要注意モンスター

ばくだんいわ



HPが残り少なくなると、メガンテで自爆する。全員で直接攻撃を仕掛けて手早く倒すか、ニフラムで消し去ろう。

TOWN

目標レベル ▶ Lv19

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○





サラボナの町

SARABONA

ルラフェンから南へ下ったところにある、水と緑に囲まれた美しい景観を持つ町。ひときわ目立つ大きな建物は、世界にその名を知られる大金持ちのルドマンが住む屋敷だ。

カギつきの扉	マップの回転
—	360°



※1……ルドマンに会うまでは利用できない

残さずゲット!
アイテムチェックシート
ITEM CHECK SHEET

- キメラのつばさ
- すごろくけん
- ふくびきけん
- かしこさのたね
- きぬのエプロン
- てつのたて
- ぎんのかみかざり
- ちいさなメダル

人生最大の選択後

- こうはくまんじゅう(名産品)
- 2000ゴールド
- ???(装備品)

さいごのカギ入手後

- 5000ゴールド(※2)

読書の記録 どくしょのきろく

- 「結婚のススメ」

青年時代後半

- ルドルフの日記(※3)

※2……フローラかデボラを仲間にしたことがあり、なおかつ男の子か女の子のどちらかを連れている場合のみ入手できる
※3……ルドマンに会ってからさいごのカギを入手するまでのあいだのみ読める

人々の耳寄りなウワサ

フローラさんの結婚相手を募集するそうですよ



ルドマンが、清純で美しいと評判の愛娘フローラの結婚相手を募集しているらしく、町の男性たちは大さわぎ。しかも、フローラと結婚した者には、家宝の盾をくれるという。

ボクはお金も宝もほしくありません



この町に住んでいる青年アンディは、フローラの幼なじみ。ルドマンの財産ほしさに結婚相手として名乗りを上げる者もいるなか、彼は真剣にフローラのことを想っているようだ。

ひとりで山を歩きまわるとはたいした女の子だ!



夜中にこの町に到着した戦士は、山奥で魔物たちに襲われたさい、近くの村に住む女の子に手当てを受けたらしい。その近辺を訪れることがあれば、いずれ彼女に会えるかも……？

探索のアドバイス

まずはルドマンに会ってみよう

ルドマンの娘フローラと結婚した者にゆずられるという家宝の盾とは、この町を訪れる少し前にラインハット城で教えてもらった盾のことでは？ ――それを確かめるためにも、まずはルドマンの家に行き、結婚についての話を聞いてみるといい。なお、この町の武器屋と道具屋の店主はフローラの結婚話に夢中で、店を留守にしたまま。彼らの店を利用できるのは、少しあとになりそうだ。



⬆ルドマンの家ではしばらく待たされることに。召使いに受付をすませたあとは、ほかの人たちと話をして時間をつぶそう。

ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋 営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
チェーンクロス	1200	攻 +28
はがねのつるぎ	2000	攻 +33
モーニングスター	3000	攻 +45
はじゃのつるぎ NEW	4400	攻 +45
はがねのキバ	2000	攻 +35

防具屋 営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
おどりこのふく NEW	1300	守 +20
はがねのよろい	2300	守 +30
カメのこうら	2500	守 +33
みかわしのふく NEW	3000	守 +28
ぎんのかみかざり NEW	450	守 +14
シルクハット NEW	2000	守 +20

道具屋 営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう	8	HP回復
どくけしそう	10	毒を解く
せいすい	20	魔物よけ
キメラのつばさ	25	町へ移動
まんげつそう	30	マヒを解く
かわのたて NEW	70	守 +4

オススメの商品 はじゃのつるぎ

攻撃力が比較的高く、戦闘中に道具として使うとギラの効果を発揮する。



名産品インフォメーション

こうはくまんじゅう

新郎と新婦の顔のシルエットが焼き印として入った、紅と白のおまんじゅう。誰かが盛大に結婚式を挙げれば、そのときにもらえるかもしれない。



DUNGEON

目標レベル ▶ Lv20



ルーラでの訪問 ×　リレミトの使用 ○

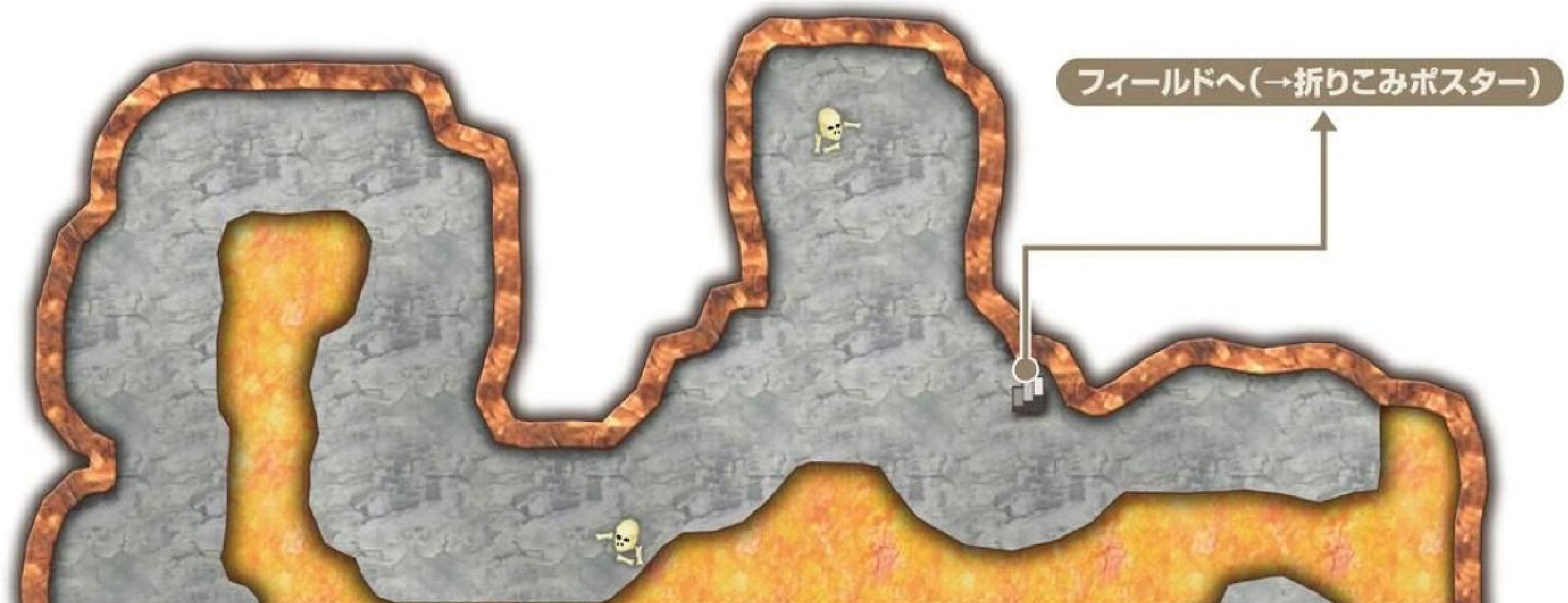
死の火山

DEATH VOLCANO



サラボナの町の南にそびえる活火山。溶岩が流れる灼熱地獄の一番奥には、「身につけた者に幸福をもたらす」と言われる不思議な指輪のひとつが眠っているという。

カギつきの扉	マップの回転
―	× 回転できない

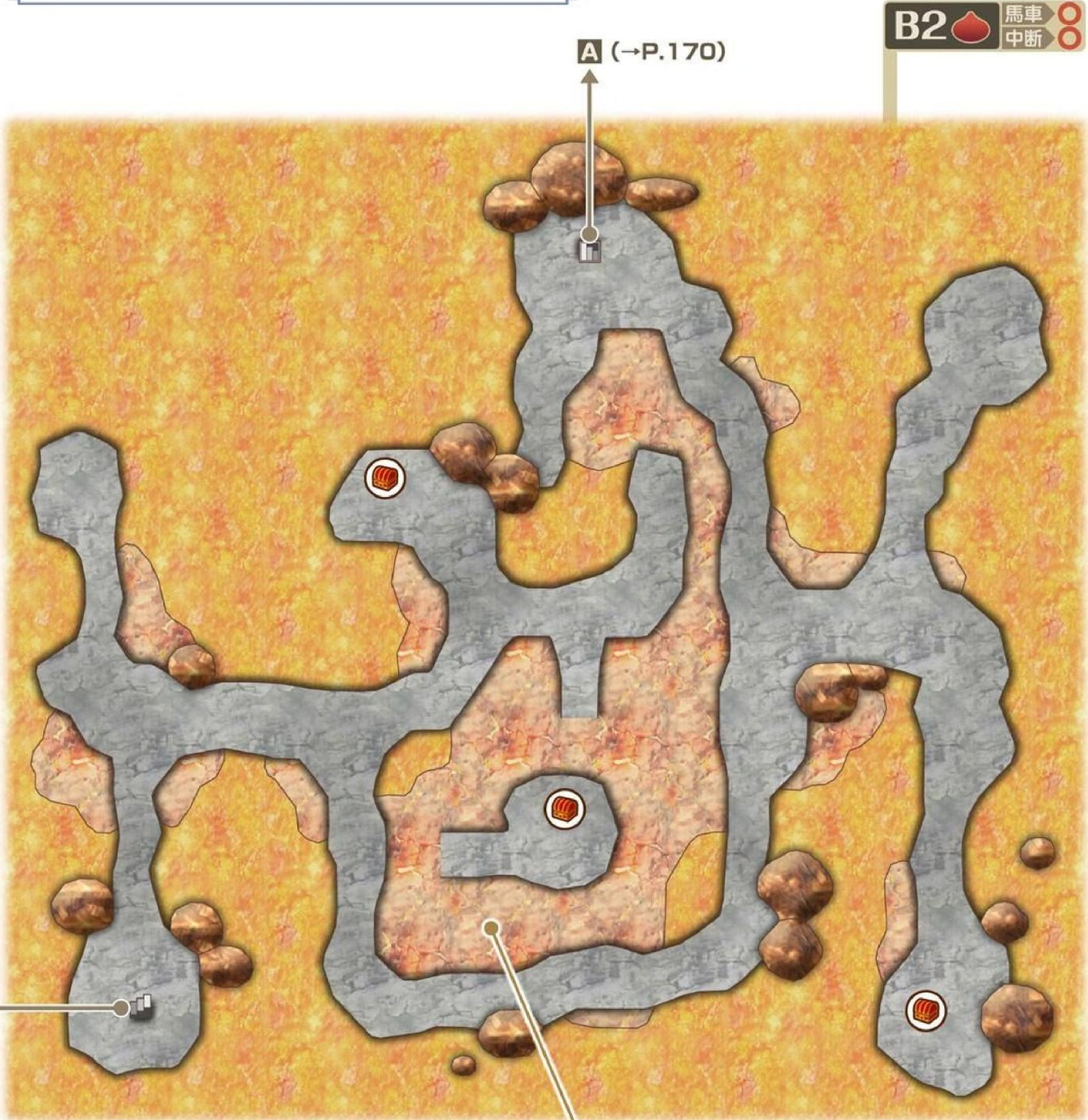


要注意モンスター

ホースデビル

メラミで大ダメージを与えてくる。マホトーンを唱えるか、B2で手に入るまふうじのつえを使って、呪文を封じよう。



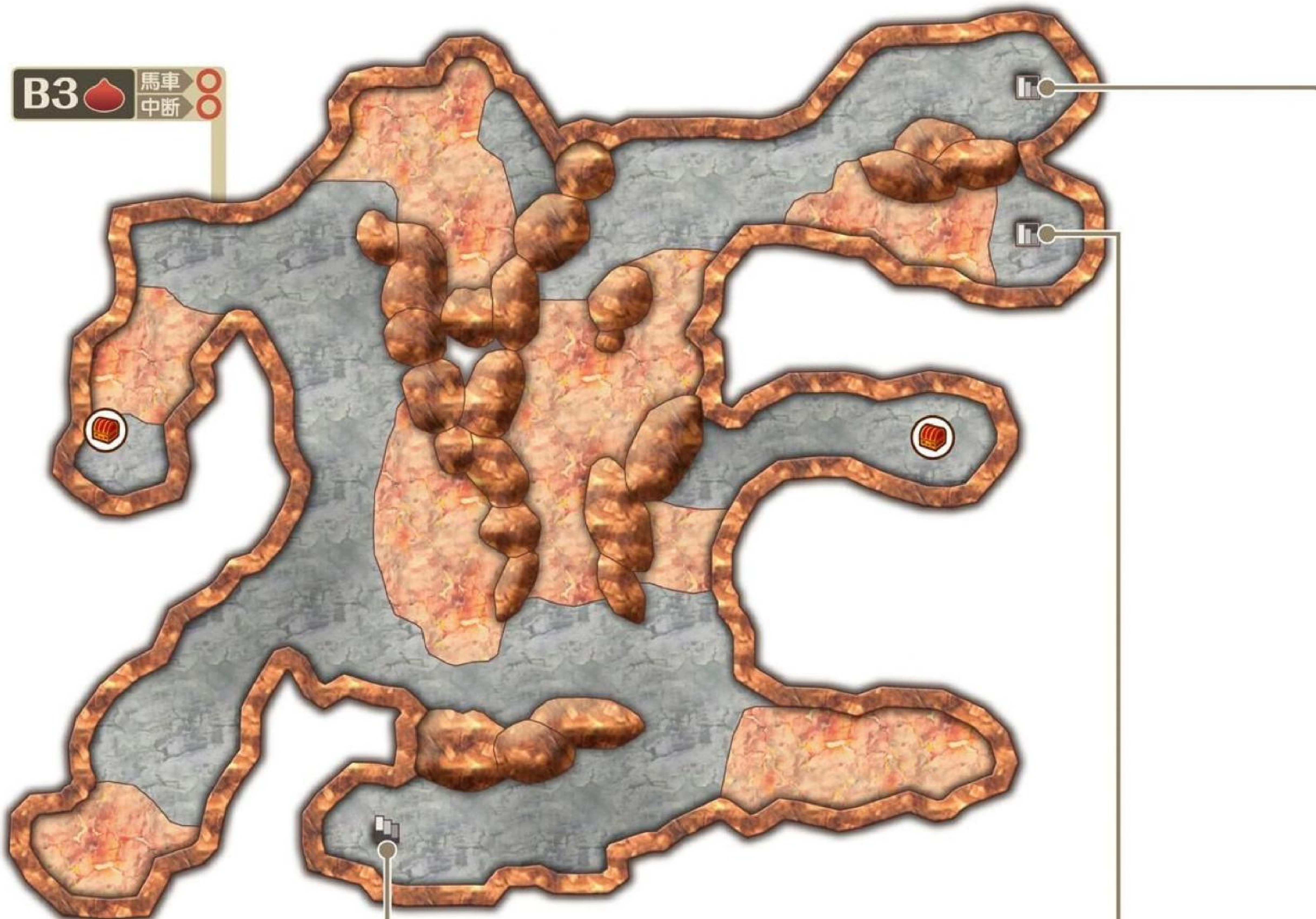


溶岩の上を歩くとダメージを受ける

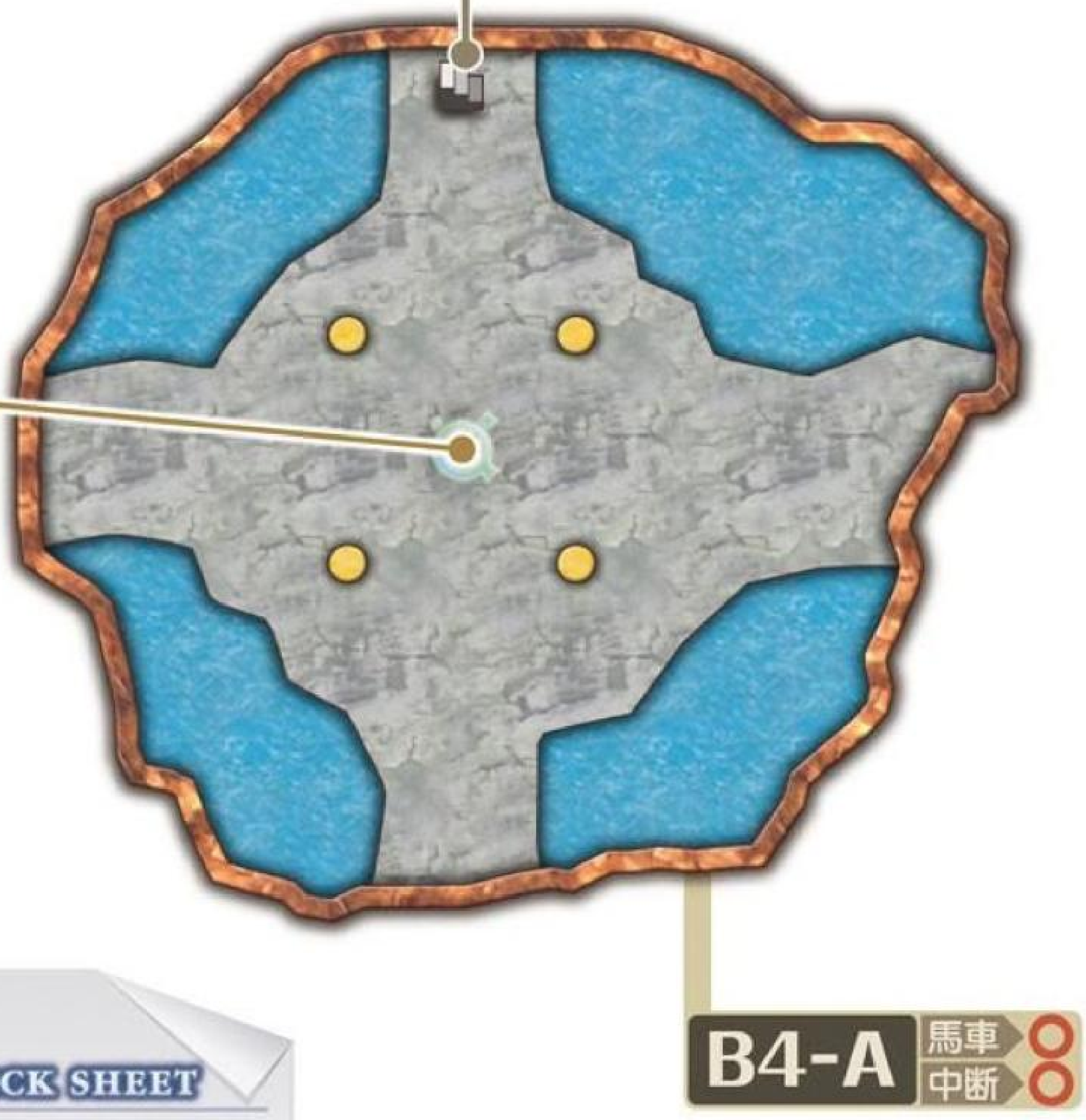
溶岩が流れている場所を歩くと、馬車の外にいるメンバーは全員ダメージを受けてしまう。やむを得ず溶岩の上を歩くときには、メンバーの残りHPに注意しよう。



⬅馬車の外にいるメンバーをひとりだけにすれば、ダメージを受けるのもひとりですむ。



A (→P.169)

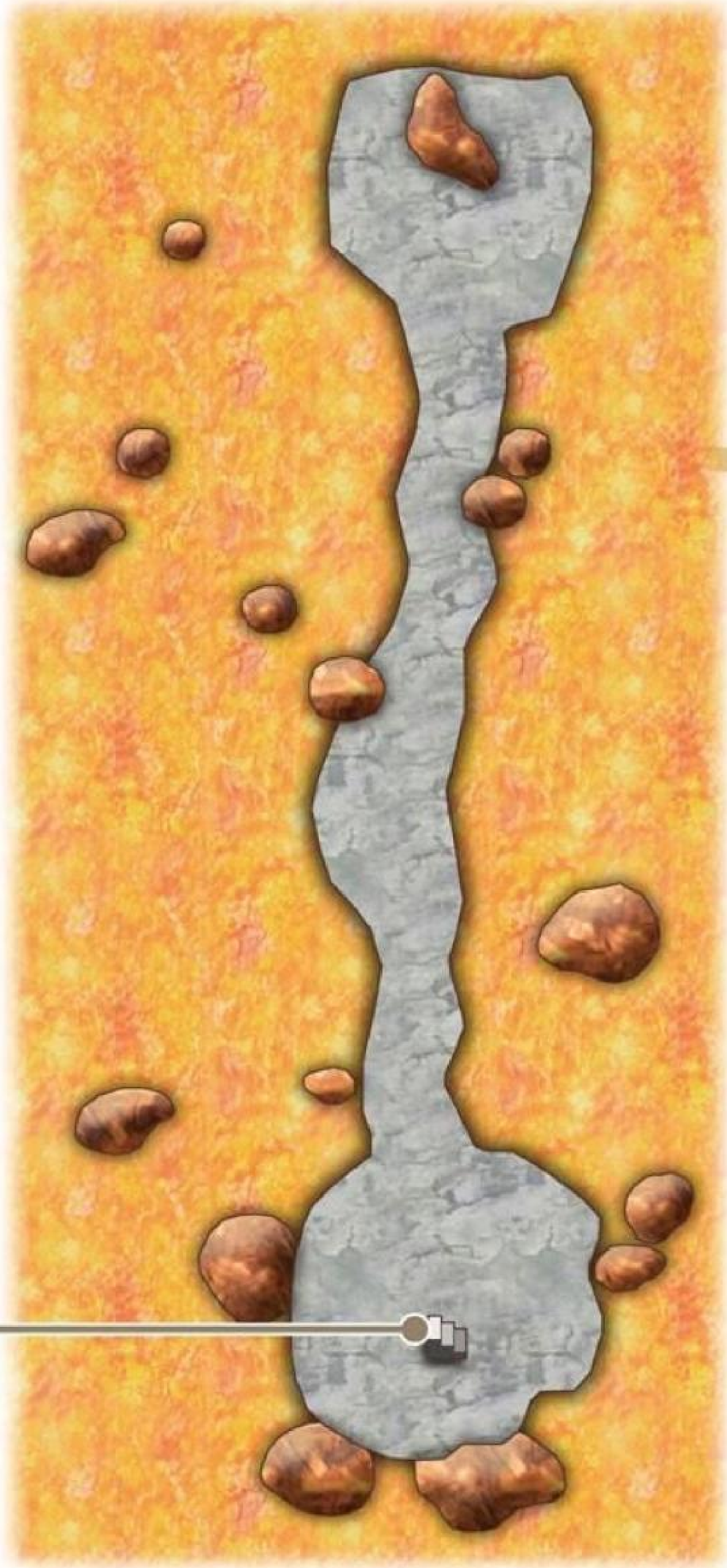


回復の泉でHPとMPを回復

この場所にある回復の泉に入ると、馬車にいる仲間を含めた全員のHPとMPが完全に回復する。死の火山の最深部へ行く前にぜひ立ち寄っておきたい。

残さずゲット!
アイテムチェックシート
ITEM CHECK SHEET

B1	450ゴールド	B3	1500ゴールド
B2	すごろくけん	B3	まもりのたね
B2	まふうじのつえ	B4-B	ほのおのリング
B2	てつかぶと		



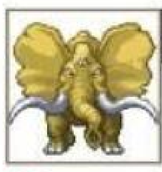
要注意モンスター

ほのおのせんし



かえんのいきを吐いて全員に大ダメージを与えてくる。炎系の攻撃への耐性を持つ仲間がいないなら、早めにニフラムで消し去ったほうが安全だ。

出現するモンスター

	No.	名前	ページ	HP	EXP	G	特徴
	27	がいこつへい(※1)	P.489	42	25	12	どくこうげきを使う
	30	ホイミスライム(※2)	P.489	35	19	14	ホイミを唱える
	38	わらいぶくろ(※1)	P.491	31	10	55	ホイミスライムを呼ぶ
	43	メタルスライム	P.493	5	1350	75	攻撃が効きにくい、すぐに逃げる
	74	ホースデビル	P.500	80	101	55	メラミを唱える
	77	メタルハンター	P.501	72	140	51	激しく斬りつけてくる
	79	キメラ	P.502	81	90	45	ベホイミを唱える
	80	へびこうもり	P.502	63	80	33	やけつくいきを吐く
	82	ダークマンモス(※1)	P.502	130	115	55	相手を馬車に弾き飛ばす
	83	ばくだんいわ	P.503	115	95	27	メガンテを唱える
	84	ランスアーミー	P.503	82	105	41	ヤリで突き刺してくる
	85	まものつかい	P.503	80	108	53	さまざまな魔物を呼ぶ
	86	マドルーパー	P.503	83	120	31	スカラを唱える
	87	おどるほうせき	P.504	45	80	200	ルカナンやメダパニを唱える
	88	ベホマスライム(※1)	P.504	76	70	43	ベホマを唱える
	92	ほのおのせんし	P.505	73	130	50	ひのいきやかえんのいきを吐く
	—	ようがんげんじん	P.536	420	350	250	かえんのいきを吐く

※1……まものつかいが呼んだときにのみ出現
※2……まものつかいに呼ばれたわらいぶくろが呼んだときにのみ出現

TOWN

目標レベル ▶ Lv21



（※1）ルーラでの訪問 ✕ ラナルータの使用 ○



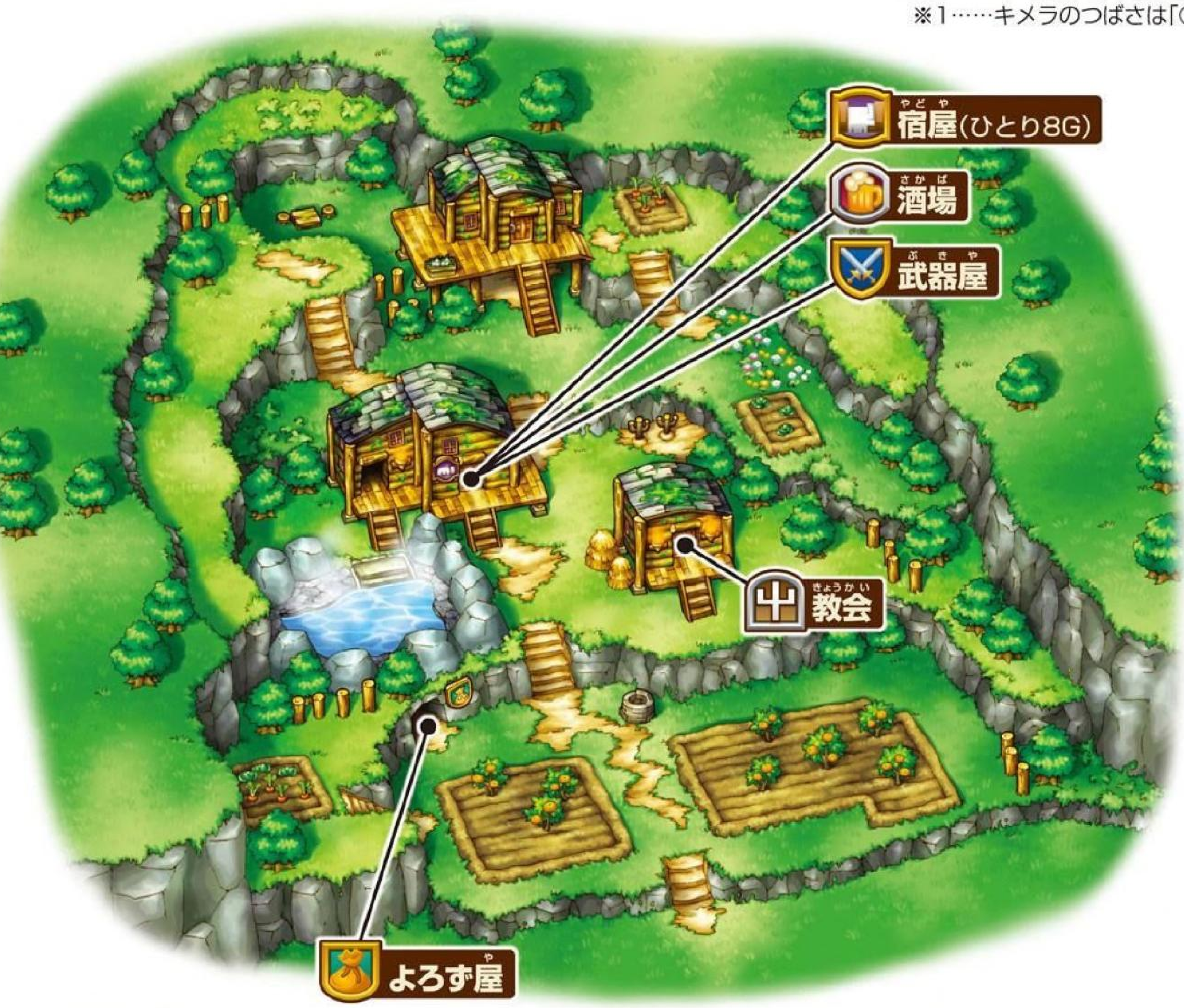
山奥の村

VILLAGE IN THE MOUNTAINS

サラボナの町から船で川をのぼったところにある、名もなき村。病気によく効く温泉がわくことや、腕のいい仕立て屋がいることで知られており、訪れる旅人は多い。

カギつきの扉	マップの回転
—	360°

※1……キメラのつばさは「○」



残さずゲット! アイテムチェックシート

ITEM CHECK SHEET

- □ やくそう
- □ ちからのたね
- □ すごろくけん
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル
- □ （あくまのツボ／※2）

人生最大の選択後

- □ シルクのヴェール
- □ ふしぎなきのみ（※3）

船入手後

- □ ひとうのはな（名産品）

青年時代後半

- □ シルクのビスチェ

読書の記録

- □ 「野草のすべて」など3冊

※2……アイテムではないが、とうぞくのはなで数えられる
※3……人生最大の選択でフローラかデボラを選んだ場合のみ入手できる

人々の耳寄りなウワサ

水門があるので先には進めなかったでしょ



サラボナの町から川をさかのぼっていく途中には水門があり、それ以上先へ進むことができなくなっている。宿屋の前にいる男性の話では、水門は村の住人が管理しているようだ。

川をのぼった時、大きな洞くつを見つけたよ



夜になってから村のよろず屋に会いに行くと、川をのぼったところに宝が眠っていそうな洞窟があるという話が聞ける。主人公が探しているものは、そこに隠されているのだろうか？

本当にしっかりした娘さんだよ



村の奥の家に住む女性は、武器屋のおかみさんをはじめ、多くの人たちに慕われているようだ。彼女は、身体の弱い父親のために、村の外にまで出かけて働いているのだという。

探索のアドバイス

水門を管理している村人を捜そう

村の近くにある水門から先へ船で進むには、村人に水門を開けてもらうしかなさそうだ。誰が管理しているかはわからないが、それほど広い村ではないので、ひとりひとりに話を聞いてまわろう。



⬆お墓では、女性がお祈りをしている。話しかけてもこちらに気づかないようだが……。

ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋　営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
どくがのナイフ NEW	900	攻 ＋24
おおかなづち	1800	攻 ＋30
はがねのつるぎ	2000	攻 ＋33
スネークソード	3900	攻 ＋42
バトルアックス NEW	4000	攻 ＋45
はじゃのつるぎ	4400	攻 ＋45

よろず屋　営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう	8	HP回復
どくけしそう	10	毒を解く
せいすい	20	魔物よけ
キメラのつばさ	25	町へ移動
まんげつそう	30	マヒを解く
かわのぼうし NEW	65	守 ＋2

オススメの商品　どくがのナイフ

この武器で攻撃すると、まれに相手をマヒさせる。非力な女性でも使えるのがうれしい。



名産品インフォメーション

■ひとうのはな

村にわく温泉の成分が固まってできた粉。自然の力で作られるものなので採れる量がとても少なく、簡単には手に入らないが、ある場所の名産品となら、村の誰かに交換してもらえる。



DUNGEON

滝の洞窟

WATERFALL CAVE



目標レベル ▶ Lv21

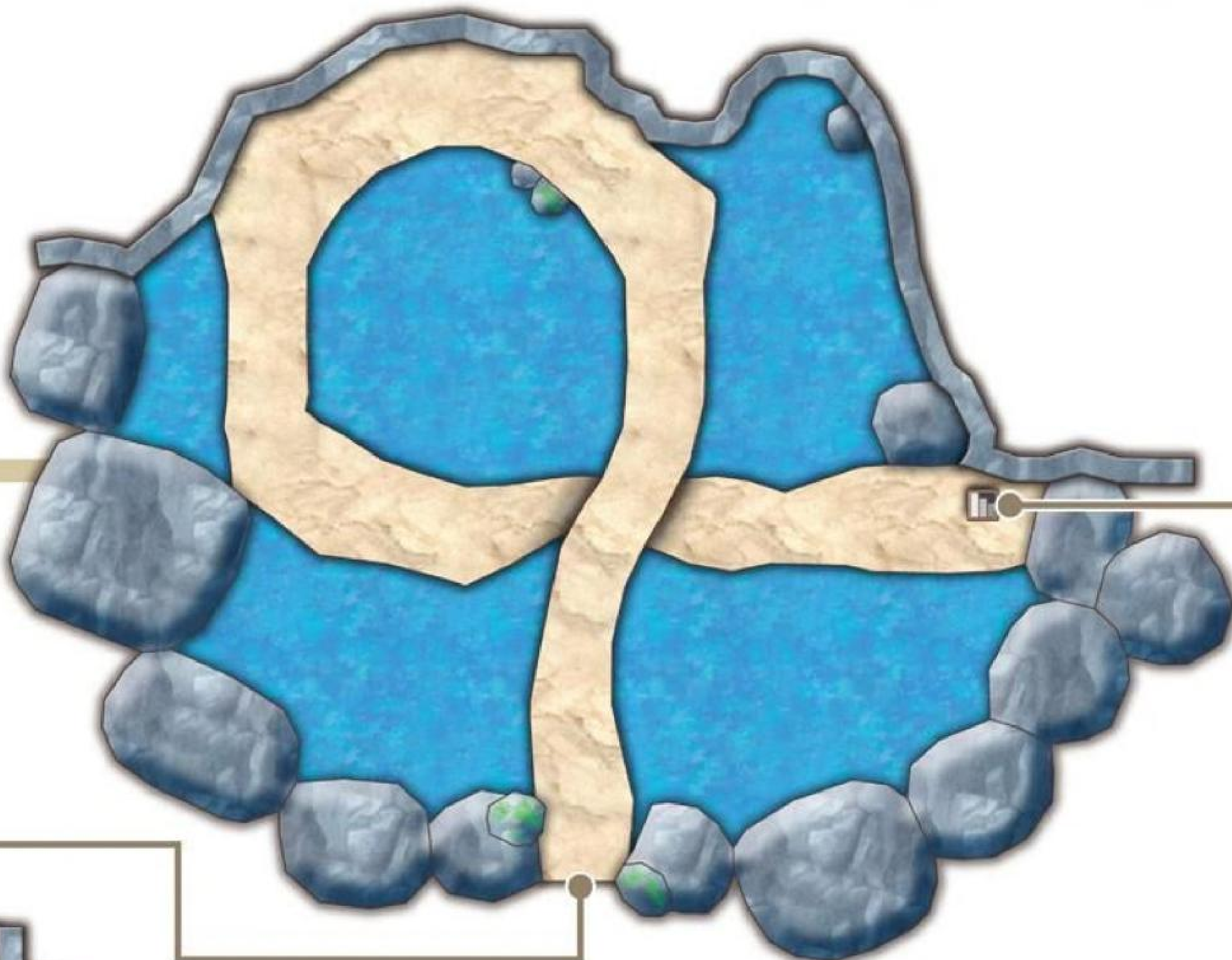
ルーラでの訪問 ×　リレミトの使用 ○



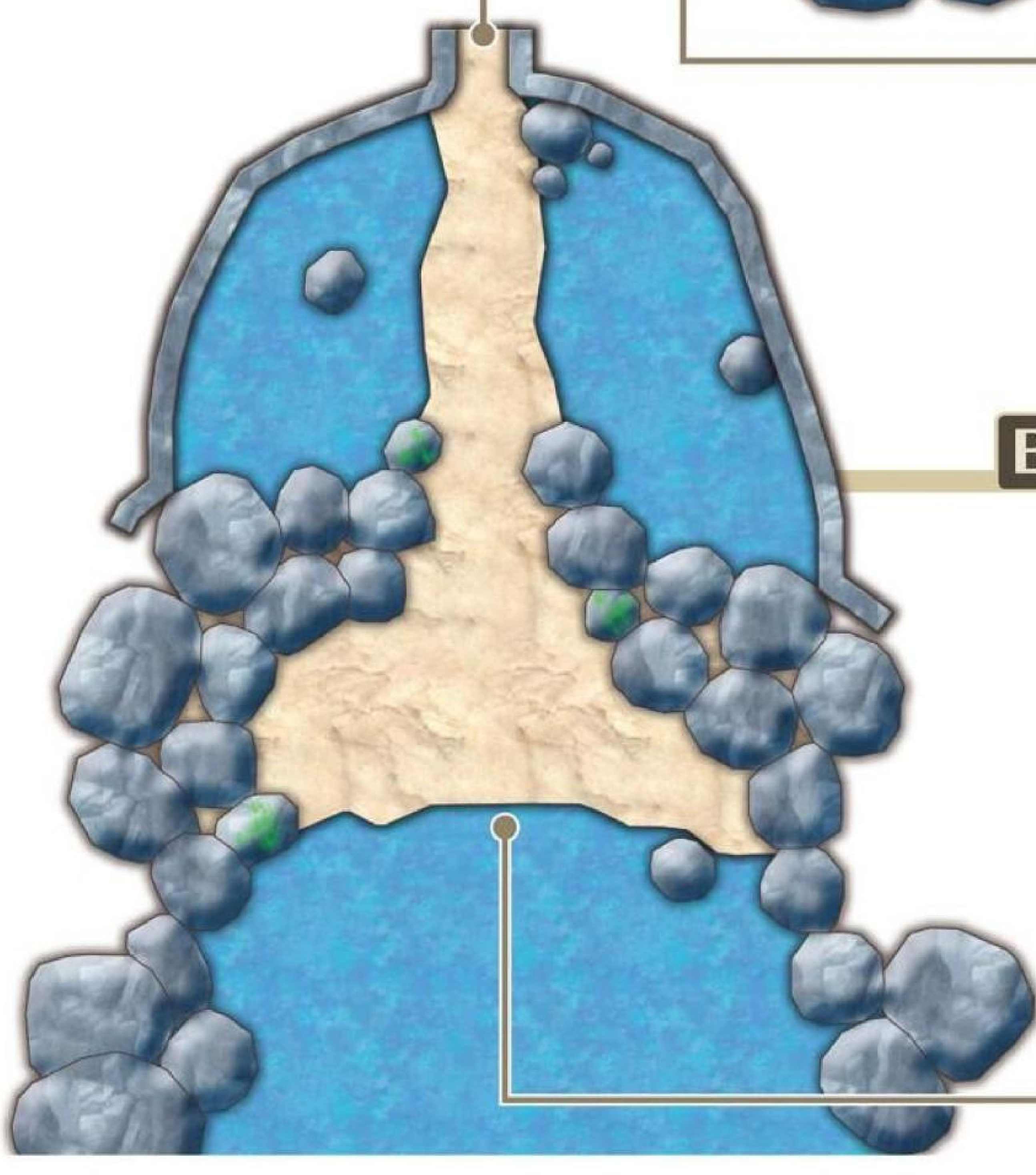
ルラフェンの北西に位置する大きな滝の裏側に隠された洞窟。入口が川とつながっており、船を使わなければ入れない。洞窟内ではそこかしこに滝が流れ、幻想的な風景が広がる。

カギつきの扉	マップの回転
—	× 回転できない

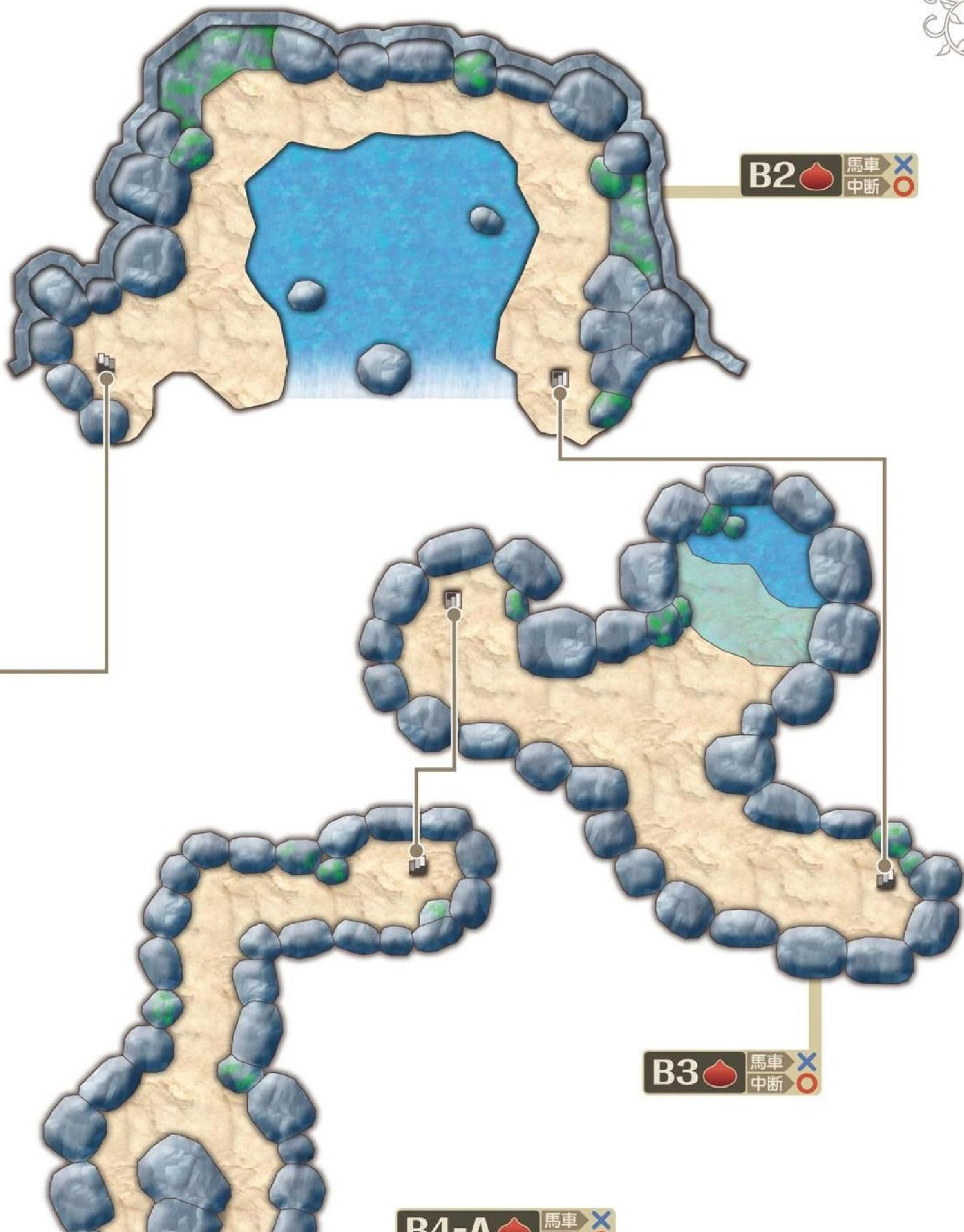
B1-B 馬車 × 中断 ○



B1-A 馬車 × 中断 ×



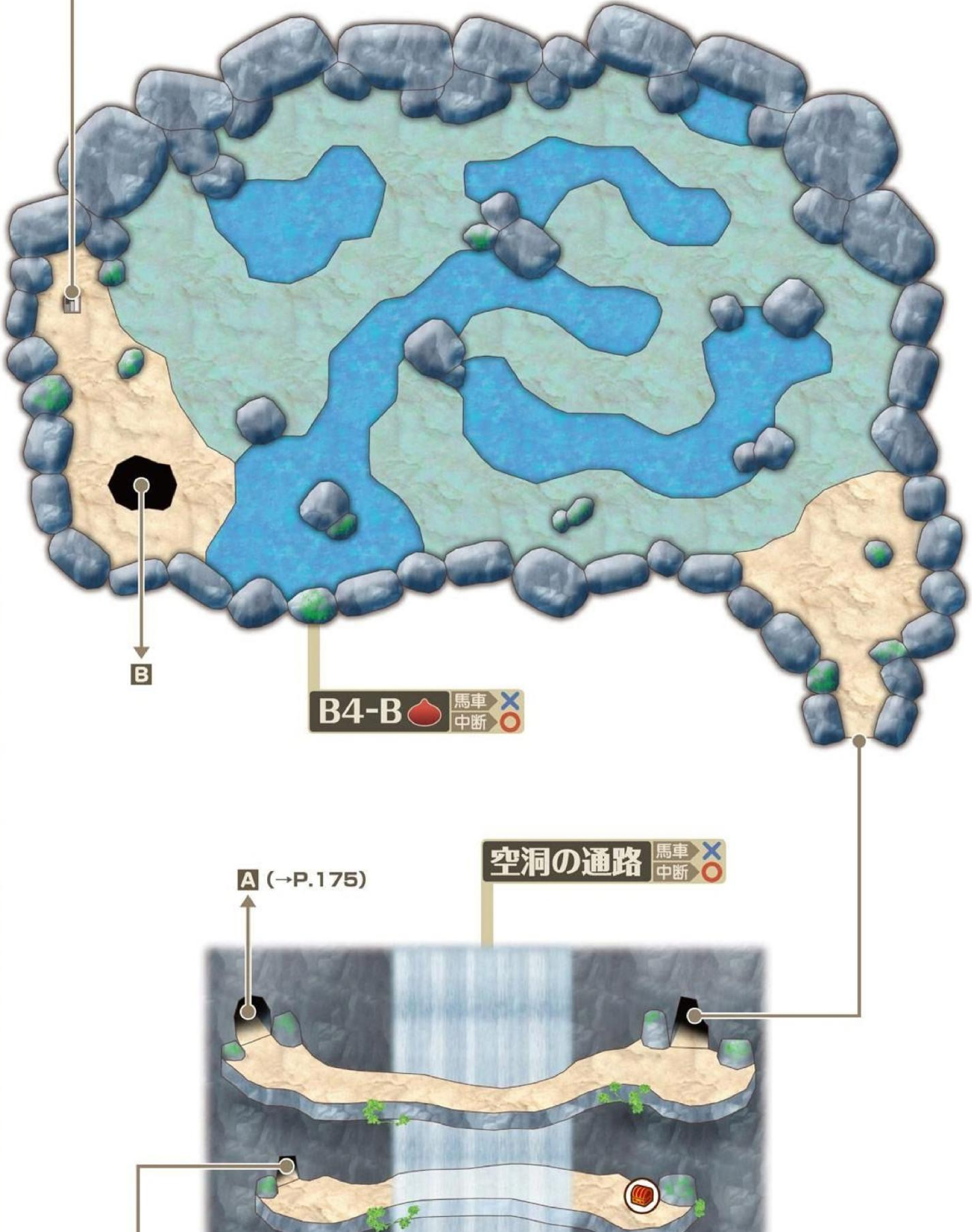
フィールドへ（→折りこみポスター）

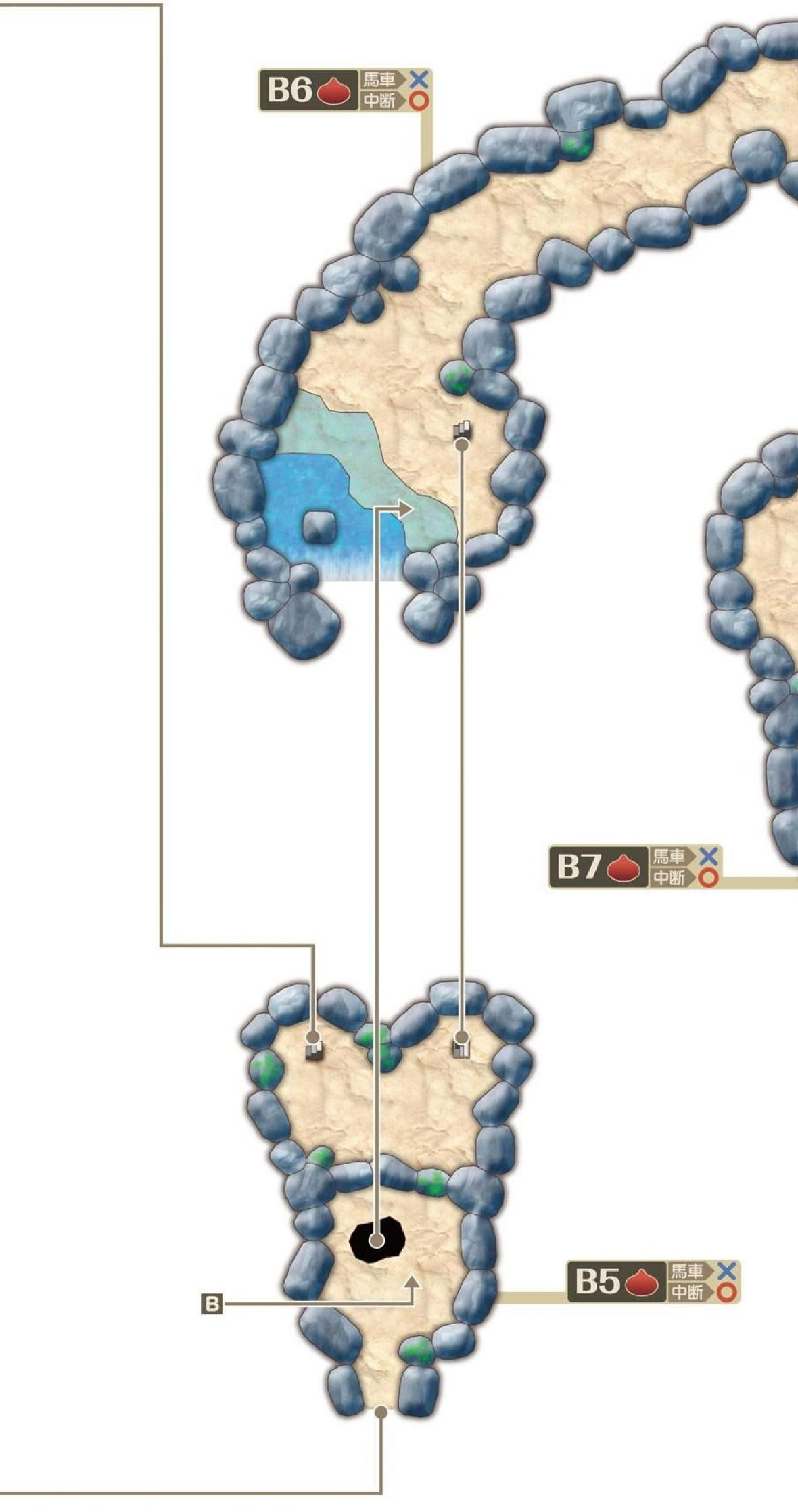


A (→P.176)

残さずゲット!
アイテムチェックシート

空洞の通路	宝箱	やすらぎのローブ
滝つぼ	宝箱	1200ゴールド
B9	宝箱	エルフののみぐすり
祭壇の間		みずのリング


B
B4-B
馬車
中断
空洞の通路
馬車
中断
A (→P.175)

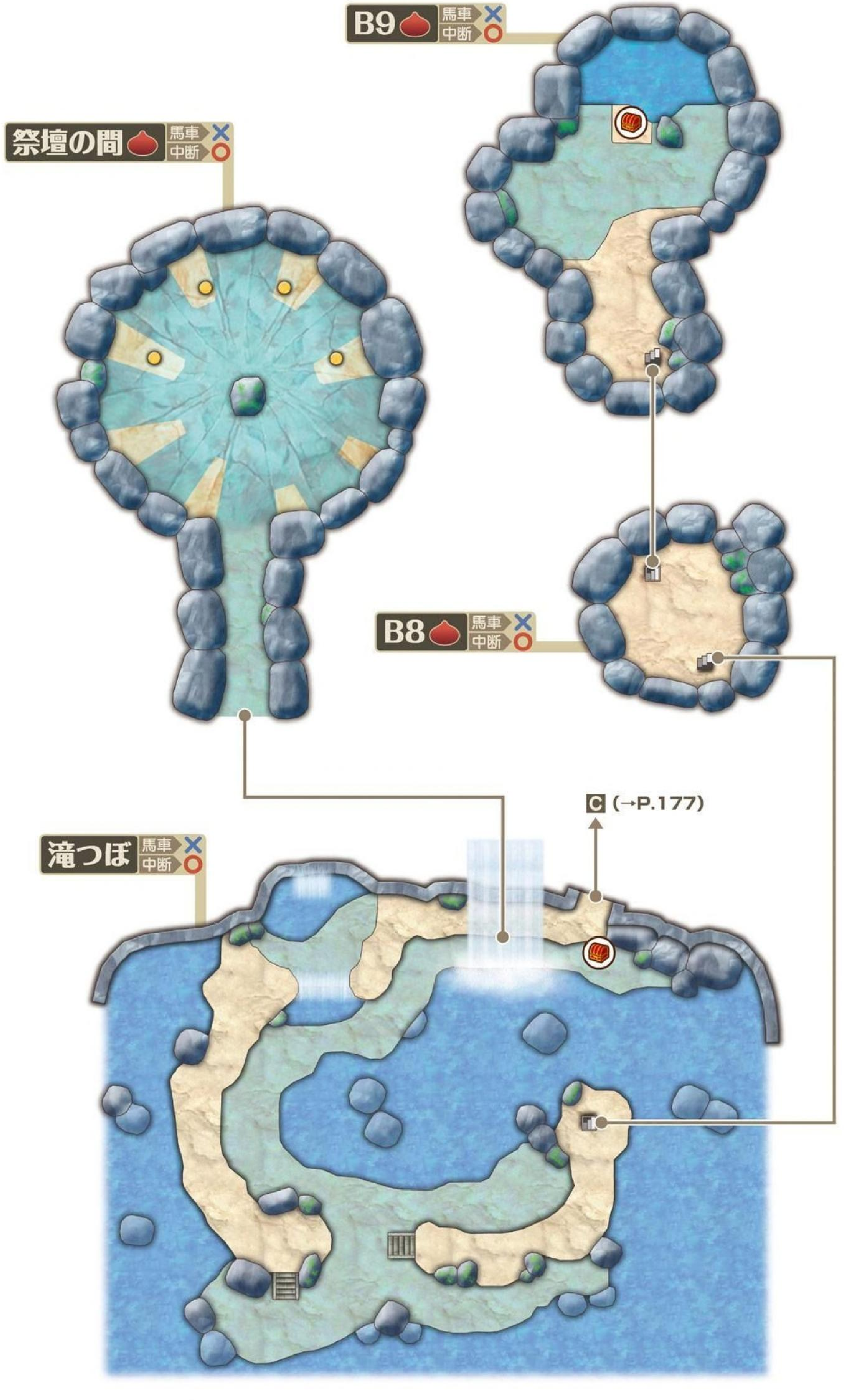


要注意モンスター

ガスダンゴ



どくのいきを吐き、全員を毒に冒す。毒はキアリーで治すことができるが、MPを節約したいなら、どくけしそうを多めに用意しておいたほうがいい。


B9
馬車
中断
祭壇の間
馬車
中断
B8
馬車
中断
C (→P.177)
滝つぼ
馬車
中断

出現するモンスター


27 がいこつへい（※1） P.489
HP●42 EXP●25 G●12
特徴●どくこうげきを使う

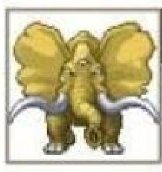

30 ホイミスライム（※2） P.489
HP●35 EXP●19 G●14
特徴●ホイミを唱える


38 わらいぶくろ（※1） P.491
HP●31 EXP●10 G●55
特徴●ホイミスライムを呼ぶ


43 メタルスライム P.493
HP●5 EXP●1350 G●75
特徴●攻撃が効きにくい、すぐに逃げる


80 へびこうもり P.502
HP●63 EXP●80 G●33
特徴●やけつくいきを吐く


81 ベロゴン P.502
HP●105 EXP●99 G●35
特徴●顔をなめまわしてくる


82 ダークマンモス（※1） P.502
HP●130 EXP●115 G●55
特徴●脚で踏みつけてくる


84 ランスアーミー P.503
HP●82 EXP●105 G●41
特徴●ヤリで突き刺してくる


85 まものつかい P.503
HP●80 EXP●108 G●53
特徴●さまざまな魔物を呼ぶ


86 マドルーパー P.503
HP●83 EXP●120 G●31
特徴●スカラを唱える


87 おどるほうせき P.504
HP●45 EXP●80 G●200
特徴●ルカナンやメダパニを唱える


88 ベホマスライム P.504
HP●76 EXP●70 G●43
特徴●ベホマを唱える


89 ガスダンゴ P.504
HP●112 EXP●115 G●40
特徴●どくのいきを吐く


90 オーク P.504
HP●105 EXP●125 G●55
特徴●──


183 オクトリーチ P.528
HP●73 EXP●95 G●37
特徴●ふしぎなおどり2を踊る


184 マーマン P.528
HP●78 EXP●105 G●45
特徴●ルカニを唱える


185 プチイール P.528
HP●65 EXP●99 G●29
特徴●のしかかってくる

※1……まものつかいが呼んだときにのみ出現
※2……まものつかいに呼ばれたわらいぶくろが呼んだときにのみ出現



目標レベル ▶ Lv21

ルーラでの訪問 ✕　ラナルータの使用 ○

TOWN

封印のほこら

SEALED POTHOLD



山奥の村の西にある小さな島に造られたほこら。誰が造ったものかはわからないが、入口の扉は固く閉ざされており、関係者以外は決して立ち入ることができない。

カギつきの扉	マップの回転
—	360°

探索のアドバイス

ほこらに入れるのは頼みごとをされた場合のみ

　このほこらは、ある人物によって厳重に管理されており、その人から用事を頼まれたとき以外はなかに入れない。何のために造られたほこらなのか気になるところだが、もし入る機会が得られたら、頼まれたことをきちんとこなそう。



⬅管理者の許しを得て扉の奥に入ったら、らせん階段をひたすら下りればいい。



冒険をもっと楽しもう!

せいねんじだいぜんはんへん 青年時代前半編②

ルーラの呪文や船といった新たな移動手段が手に入ったら、以前訪れた場所も含め、さまざまなところへ行ってみよう。

いろいろなことを試してみよう
冒険の豆知識
(ぼうけんのまめちしき)

懐かしい場所を訪れてみよう

もしビアンカが仲間に加わったら、アルカパの町やサンタローズの村など、少年時代にふたりが過ごした場所を訪れてみるといい。そこでは、懐かしい人たちと再会できたり、ビアンカとの会話が楽しめたりするのだ。なお、ルーラを使って直接移動できない場合は、船を利用すると便利。



⬅アルカパの町はビアンカにとって思い出深い場所のひとつ。なかでも宿屋にはぜひ立ち寄ってあげたい。

名産品を集めよう!

名産品のなかには、その土地をはじめて訪れた時点では入手できないものもある。オラクルベリーのオラクルやののれん(→P.135)と、港町ポートセルミのボトルシップ(→P.155)は、ある程度冒険が進んでからふたたびそれぞれの町を訪れると手に入れることができるのだ。



⬅どちらもお店で売られているものなので、手に入れるためにはお金が必要となる。

うわさのノートをチェック!

名産品であるうわさのノートは、旅人たちが各地で聞いたウワサの数々が書かれているというシロモノ。移動中に「どうぐ」コマンドで使うと、それらのウワサをひとつずつ読めるのだ。内容は、冒険に役立つものから思わず笑ってしまうものまでいろいろあるので、旅の合間に読んでみるといい。



⬅どんなウワサが読めるかは、ノートを使うまでわからない。何度も使ってみよう。

うわさのノートに書かれているウワサの一例

- 強いモンスターと戦うときは、スクルト、フバーハ、バイキルトを使いこなすのがコツらしい
- オラクルベリーの占いババは、150年以上あそこに住んでいるらしい
- レヌール城で夜中にお墓参りをしたふたりは結ばれるというウワサだ



占いババ

冒険者たちに贈るヒント集
お役立ちQ&A
おやくだちキューアンドエー

Q ルラムーン草はどこにあるの？

A 古代の呪文の研究材料であるルラムーン草は、ルラフェンの西の草原に生えている。くわしい場所はベネットじいさんが教えてくれるが、場所を忘れたときは、ベネットじいさんの家の2階にある地球儀を調べて確認しよう。



←ルラムーン草は夜にだけ採れる。時間を合わせて、教えてもらった場所へ行くと……。

Q 船を手に入れたらどこへ向かえばいいの？

A 船乗りが集まる港町ポートセルミの酒場では、船で南下したところにある砂漠に大きな城が建っているという話が聞ける。その城には伝説の勇者をまつった墓があるらしいので、まずはそこを目指そう。砂漠の城までの航路の近くには、カジノ船、名産博物館、メダル王の城などもあるので、それらに寄り道してみるのもいい。



←名産博物館の北にある大陸は、岩山や川にはばまれて、ほとんど探索できない。



モンスター分布図

青年時代前半

海全域
〜メダル王の城周辺



海（山奥の村近海をのぞく）


181 しびれくらげ P.527
HP•50 EXP•77 G•22
特徴•やけつくいきを吐く


184 マーマン P.528
HP•78 EXP•105 G•45
特徴•ルカニを唱える


186 シードッグ（※1） P.528
HP•88 EXP•113 G•45
特徴•激しく斬りつけてくる


187 ゆうれいせんちょう P.529
HP•105 EXP•200 G•100
特徴•シードッグを呼ぶ


190 しんかいりゅう P.529
HP•140 EXP•210 G•59
特徴•力をためる

要注意モンスター

しんかいりゅう

HPと攻撃力が高い。攻撃呪文が効きにくいので、ルカニやルカナンで守備力を下げてから直接攻撃で戦うといい。



テルパドール周辺


— スライム P.482
HP•55 EXP•24 G•18
特徴•合体してキングスライムになる


86 マドルーパー P.503
HP•83 EXP•120 G•31
特徴•スカラを唱える


88 ベホマスライム P.504
HP•76 EXP•70 G•43
特徴•ベホマを唱える


90 オーク P.504
HP•105 EXP•125 G•55
特徴•——


91 キングスライム（※2） P.505
HP•210 EXP•200 G•115
特徴•馬車のドアを閉める


92 ほのおのせんし P.505
HP•73 EXP•130 G•50
特徴•ひのいきやかえんのいきを吐く


94 ケムケムベス P.505
HP•110 EXP•95 G•33
特徴•ヒャドやスクルトを唱える

名産博物館周辺

No.	モンスター	ページ	HP	EXP	G	特徴
65	はぐれメタル	P.498	6	10050	10	攻撃が効きにくい、すぐに逃げる
88	ベホマスライム(※3)	P.504	76	70	43	ベホマを唱える
115	マムー	P.511	99	183	37	ベホマスライムを呼ぶ
116	エリミネーター	P.511	83	195	54	みなごろしを使う
118	デンタザウルス	P.511	113	225	45	痛恨の一撃をくり出す
120	ボスガルム	P.512	130	245	63	すなけむりを吐く

要注意モンスター

はぐれメタル



すぐ逃げようとするが、倒せば大量の経験値が得られる。どくばりやせいすいなどを使って早めに倒してしまおう。



メダル王の城周辺

No.	モンスター	ページ	HP	EXP	G	特徴
1	スライム	P.482	7	1	1	――
―	スライム	P.482	55	24	18	合体してキングスライムになる
10	バブルスライム	P.484	15	6	7	どくこうげきを使う
43	メタルスライム	P.493	5	1350	75	攻撃が効きにくい、すぐに逃げる
88	ベホマスライム	P.504	76	70	43	ベホマを唱える
91	キングスライム	P.505	210	200	115	馬車のドアを閉める

※1……ゆうれいせんちょうが呼んだときにのみ出現
※2……スライムが合体したときにのみ出現
※3……マムーが呼んだときにのみ出現
※4……カジノ船周辺と同じモンスター(→P.153)が出現する
※5……サンタローズ周辺と同じモンスター(→P.130)が出現する

目標レベル ▶ Lv21

(※1)
ルーラでの訪問 × ラナルータの使用 ○



TOWN

カジノ船

CASINO BOAT



港町ポートセルミの沖合いに浮かぶ娯楽施設。世界的なお金持ちであるルドマンが豪華客船をカジノに改装したもので、各地から観光客が一攫千金を夢見て集まっている。

カギつきの扉	マップの回転
—	360°

※1……キメラのつばさは「○」

探索のアドバイス

遊ぶだけでなく休息もとれる

この船では、オラクルベリーのカジノと異なるゲームも遊べるので、旅の合間に楽しんでみよう(→P.308)。また、甲板では教会が、船内ではタダで泊まれる特別室が利用可能だ。

残さずゲット! アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ 30ゴールド
- □ すごろくけん
- □ すごろくけん
- □ すごろくけん
- □ すごろくけん
- □ ふくびきけん
- □ おどりこのふく
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル
- □ カジノのコイン

読書の記録

- □ 分類された本

目標レベル ▶ Lv21

ルーラでの訪問 × ラナルータの使用 ○



TOWN

砂漠のほこら

DESERT SHRINE



広大な砂漠が広がる大陸の東のオアシスに設けられた、小さなほこら。テントを建ててひっそりと暮らしている老人からは、周辺の地理について教えてもらえる。

カギつきの扉	マップの回転
—	360°

人々の耳寄りなウワサ



じいさん、どうしてるかなあ



井戸のなかのあらくれ男によれば、ある老人が「名産品の博物館を建てる」と言って北へ向かったらしい。そういえば、ほこらの北の海に、変わった建物が建つ島があったような……。

残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ ステテコパンツ
- □ ちいさなメダル

TOWN

目標レベル ▶ Lv21

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

名産博物館

SOUVENIR MUSEUM

南の海に浮かぶ小さな島に建てられた博物館。世界各地の名産品をこの博物館に展示することを夢見る老人が、館長をまかせられる者の訪れを長年待ちつづけている。



カギつきの扉	マップの回転
—	360°



館内1F
宿屋(ひとり10G/※2)

館内B1
教会(※2)

※2……名産博物館の館長になるまでは利用できない

探索のアドバイス

デスじいに選ばれた者だけが博物館に入ることができる

はじめて訪れたときには、入口の扉が固く閉ざされており、建物内に入ることはできない。博物館の前にいる老人——デスじいに話を聞くと、どうやら彼はこの博物館の館長をまかせられる人物しかなかに入れたくないらしい。館長になるにはどうすればいいのか、デスじいが出す条件をよく聞こう(→P.302)。

残さずゲット!
アイテムチェックシート
ITEM CHECK SHEET

- □ すごろくけん
- □ すごろくけん
- □ みがきぬの
- □ ちいさなメダル

読書の記録
- □「デスじいの日記」

CASTLE

目標レベル ▶ Lv21



ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○



テルパドール

TELPADOR

広大な砂漠に建つ城。この地に住む人々の祖先は、かつて世界の危機を救った勇者の仲間と言われ、城には勇者に関する伝承だけでなく、勇者ゆかりの品物も遺されている。

カギつきの扉	マップの回転
—	360°



※1……青年時代前半は、泉に連れていくまで利用できない

残さずゲット! アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ 2000ゴールド(※2)
- □ キメラのつばさ
- □ まもりのたね
- □ ふしぎなきのみ
- □ すごろくけん
- □ さばくのバラ(名産品／※3)
- □ ちいさなメダル
- □ (あくまのツボ／※4)

青年時代後半

- □ ???(装備品)

読書の記録

- □「モンスターだじゃれ全集」
- □「さばくの歩き方」
- □「奇人列伝」



※2……フローラかデボラを仲間にしたことがある場合のみ入手できる
※3……城の外のフィールドで手に入る
※4……アイテムではないが、とうぞくのはなで数えられる

人々の耳寄りなウワサ

伝説のカブトを守るのがわれらの使命なのです



城の訓練所へ行くと、兵士が戦いの訓練を行っている。彼らが熱心なのは、勇者がふたたび現れるまで、この城に伝わる伝説の兜を守るためだという。その兜とは、もしや……？

これも女王さまのおちからのたまものなのだ



城の兵士からは、この国の女王アイシスが不思議な力の持ち主であるとの話が聞ける。城の地下庭園も彼女の力で造られたものだそうだが、ほかにも彼女には驚くべき力があるようだ。

うう、暑い……み、み、水を……



城の裏手には、旅の道具屋が倒れている。どうやら、あまりの暑さにノドが渇いて動けないらしい。彼をオアシスの泉まで押していってあげれば、以降は道具屋が利用可能になるのだ。

探索のアドバイス

女王アイシスに会ってみよう

テルパドールは、かつて伝説の勇者と一緒に旅をした人物が建国したという。その人物の末裔である女王アイシスならば、伝説の勇者について何か知っているかもしれない。また、この城にあると言われる"伝説のカブト"も気になるところなので、ぜひ彼女に会って話を聞こう。



⬆アイシスは主人公たちを特別な部屋に案内してくれる。そこでの用件がすんだら、庭園へもどって彼女ともう一度話をするといい。

ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋 営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
りりょくのつえ NEW	2500	攻 +55
モーニングスター	3000	攻 +45
バトルアックス	4000	攻 +45
はじゃのつるぎ	4400	攻 +45
のこぎりがたな	1200	攻 +27
はがねのキバ	2000	攻 +35

防具屋 営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
てつのむねあて	1000	守 +23
みかわしのふく	3000	守 +28
シルバーメイル NEW	4800	守 +40
レースのビスチェ NEW	5500	守 +35
マジックシールド	3400	守 +22
シルクハット	2000	守 +20

道具屋 営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
せいすい	20	魔物よけ
まんげつそう	30	マヒを解く
ばくだんいし NEW	450	ダメージ
てんしのすず	500	混乱を解く
ファイトいっぱつ NEW	600	攻撃力増加
フラワーパラソル NEW	1000	守 +8

オススメの商品 ファイトいっぱつ

戦闘中に使うと、バイキルトの効果が得られる。何個か持っておくと便利だ。



名産品インフォメーション

さばくのバラ

砂漠でたまに見つかる、バラの花に似た結晶。たいていは砂に埋まっており、簡単には見つからないらしい。防具屋にいる、さばくのバラを取りにきた旅人に話を聞けば、手に入れる方法がわかるかもしれない。



CASTLE

目標レベル ▶ Lv21



ルーラでの訪問 ○　ラナルータの使用 ○



メダル王の城

CASTLE OF THE KING WITH SMALL MEDAL

テルパドールの東にある島に建つ、小さいながらもきらびやかな装飾が特徴的な城。この城に住む王様は、世界中に散らばる珍しいメダルを集めているらしい。

カギつきの扉	マップの回転
さいごのカギ ×1	360°



残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ てっかめん
- □ おおきなメダル(名産品)
- □ メダルがたチョコ(名産品／※1)

さいごのカギ入手後

- □ おうごんのティアラ
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル

探索のアドバイス

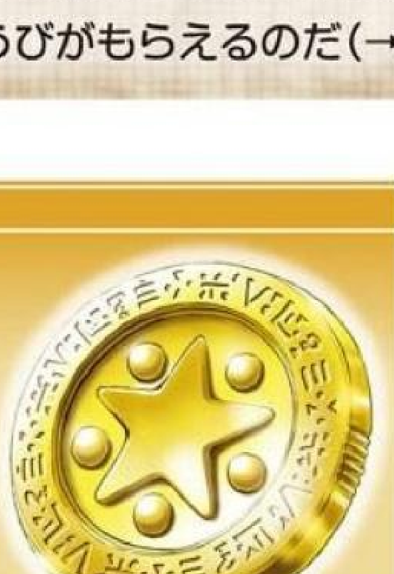
ちいさなメダルを集めてごほうびをもらおう

この城の主であるメダル王は、ちいさなメダルを集めている。彼に話しかければ、各地のタルやツボなどから手に入れたちいさなメダルと引きかえに、ごほうびがもらえるのだ(→P.334)。

名産品インフォメーション

■ おおきなメダル

盾として使えるほど巨大なメダル。"幻の名産品"とも言われているが、この城の主なら、くわしいことを知っているはずだ。



名産品インフォメーション

■ メダルがたチョコ

ちいさなメダルの形をしたチョコレートを、金色の紙で包んであるお菓子。この城のどこかでおみやげとして売られている。



※1……特定の人物から480ゴールドで買う

モンスター分布図 青年時代前半

グランバニア周辺

デモンズタワー周辺(北西部)

No.	モンスター	HP	EXP	G	特徴	ページ
40	エビルアップル	30	30	18	バギを唱える	P.492
52	まどうし	48	45	47	ギラやマホトーンを唱える	P.495
55	クックルー	42	44	31	ルカナンを唱える	P.496
48	アウルベアー	41	45	40	——	P.494
54	さんぞくウルフ	48	48	37	——	P.495



※1

※1……メダル王の城周辺と同じモンスター(→P.183)が出現する

仲間にしたい!! モンスター

オークキング

仲間になりやすさ ♥♥♥



最初からザオラルが使え、成長すればベホマラーやザオリクも覚える。HPとちからが高く、攻撃役としても申しぶんない。

ネッドの宿屋周辺/チゾットの山道周辺(北西部)

No.	モンスター	HP	EXP	G	特徴	ページ
94	ケムケムベス	110	95	33	ヒャドやスクルトを唱える	P.505
96	ドラゴンマッド	125	127	45	わしづかみにしてくる	P.506
95	まほうじじい	84	123	50	ベギラマやベホイミを唱える	P.506
101	パオーム	140	145	40	相手を馬車に弾き飛ばす	P.507

グランバニア周辺/チゾットの山道周辺(北部)

No.	モンスター	HP	EXP	G	特徴	ページ
101	パオーム	140	145	40	相手を馬車に弾き飛ばす	P.507
104	メッサーラ	99	155	50	マホトーンを唱える	P.508
108	のろいのマスク	70	210	40	呪いをかける	P.509
102	ストーンマン	120	176	65	痛恨の一撃をくり出す	P.507
105	メイジキメラ	99	171	65	ギラやヒャドを唱える	P.508
109	オークキング	115	205	65	ザオラルを唱える	P.509

TOWN

ネッドの宿屋

NED'S INN

目標レベル ▶ Lv22



ルーラでの訪問 ○　ラナルータの使用 ○



カギつきの扉	マップの回転
—	360°

大きな木の周囲に足場を組んで建てられた宿屋。チゾットの山道の入口が近いため、グランバニアへ向かう旅人たちは、山越えの前にこの宿で準備を整えることが多い。



残さずゲット!
アイテムチェックシート

- □ すごろくけん
- □ ネッドのペナント(名産品)

探索のアドバイス

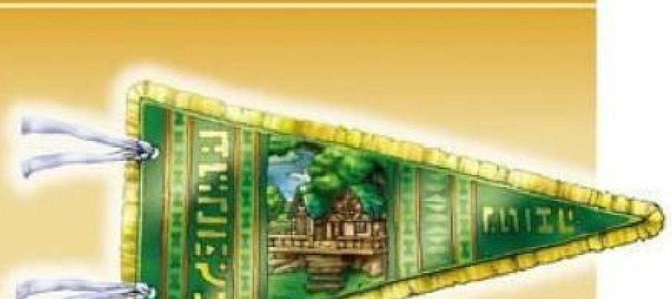
山越えの準備をしっかり整えておこう

武器屋などのお店はないが、宿屋と教会が利用できる。チゾットの山道へ行く前に、宿屋でHPとMPを回復させ、念のために教会でお祈りをしておくと安心だ。買い物をしたければ、ルーラを使って別の町とこの場所を往復すればいい。

名産品インフォメーション

ネッドのペナント

ネッドの宿屋で実施中のキャンペーンでプレゼントされているもの。スタッフからキャンペーンの内容をよく聞いて手に入れよう。



DUNGEON

目標レベル ▶ Lv22　ルーラでの訪問 ✕　リレミトの使用 ○

チゾットの山道

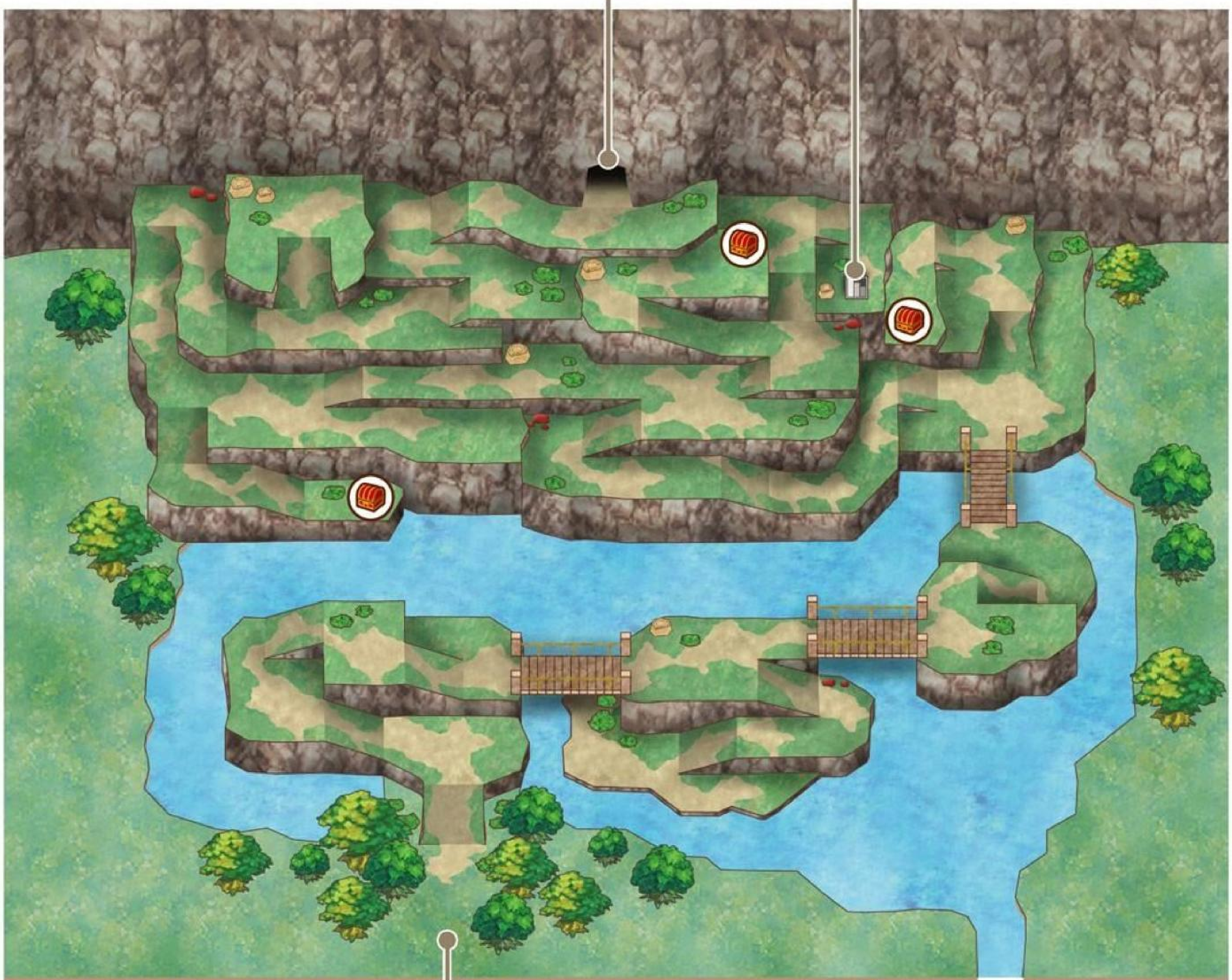
MOUNTAIN PATH TO CHIZOT

南東の大陸にそびえるけわしい山脈をぬうように走っている山道。曲がりくねった道を登っていき、山をつらぬく洞窟を通り抜けると、頂上にあるチゾットの村へたどり着く。



カギつきの扉	マップの回転
—	✕ 回転できない

B (→P.192)　A (→P.192)



フィールドへ(→折りこみポスター)

外観　馬車 ○　中断 ○

残さずゲット!
アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

□	外観	550ゴールド
□	外観	いのりのゆびわ
□	外観	みずのはごろも(※1)
□	外観	ちいさなメダル
□	ほら穴B1	ちいさなメダル
□	ほら穴B1	(あくまのツボ/※2)
□	洞窟1F	ちいさなメダル

※1……フローラかデボラを仲間にしたことがある場合のみ入手できる
※2……アイテムではないが、とうぞくのはなで数えられる



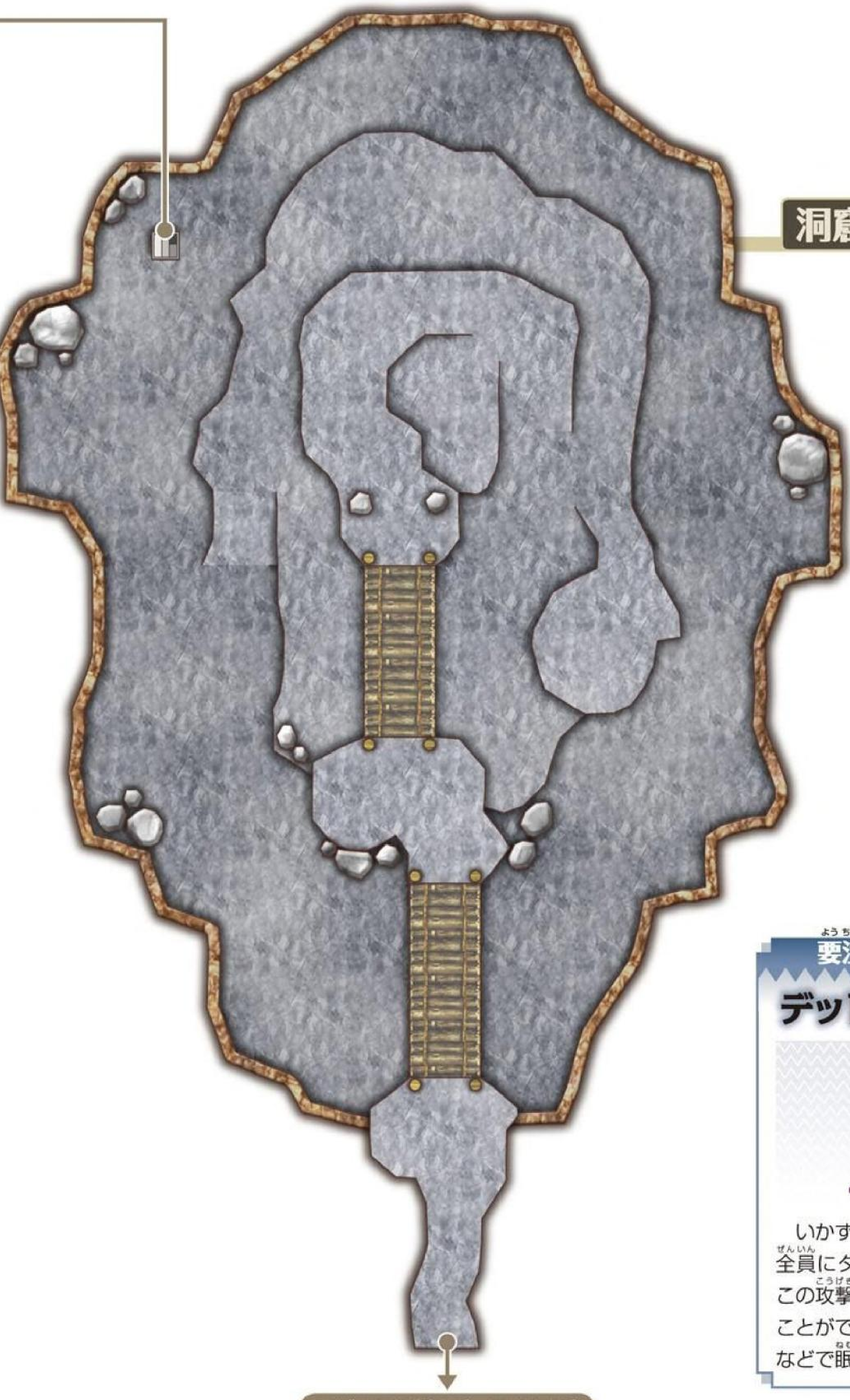
B (→P.191)





ほら穴に住む おばあさん

山道の途中で階段を下りるとほら穴があり、その奥には不気味な笑いかたをするおばあさんがいる。話しかければ、ほら穴にタダで泊めてくれるので、お言葉に甘えさせてもらおう。



要注意モンスター

デッドエンペラー



いかずちのつえで、パーティ全員にダメージを与えてくる。この攻撃はマホトーンで封じることができないため、ラリホーなどで眠らせてしまうといい。

出現するモンスター

	No.	名前	ページ	HP	EXP	G	特徴
	59	あくまのツボ	P.497	200	71	79	ザキやラリホーマを唱える
	77	メタルハンター	P.501	72	140	51	激しく斬りつけてくる
	90	オーク	P.504	105	125	55	——
	95	まほうじじい	P.506	84	123	50	ベギラマやベホイミを唱える
	96	ドラゴンマッド	P.506	125	127	45	わしづかみにしてくる
	97	しにがみへい	P.506	85	106	25	まひこうげきを使う
	98	デッドエンペラー	P.506	115	158	45	いかずちのつえを使う
	99	リントブルム	P.507	75	98	42	顔をなめまわしてくる
	103	ダックカイト	P.508	84	135	57	ラリホーを唱える

TOWN

目標レベル ▶ Lv23

ルーラでの訪問 ✕　ラナルータの使用 ✕

チゾットの村

CHIZOT



宿屋が世界ランキングの高地部門で第1位を獲るほどの高地にあり、年間を通じて雪化粧をまとっている村。はるか下のふもとには、グランバニア城をのぞむことができる。

カギつきの扉	マップの回転
—	✕ 回転できない



残さずゲット! アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ すごろくけん
- □ ふくびきけん
- □ まもののエサ
- □ ファイトいっぱつ
- □ ちいさなメダル
- □ チゾットのコンパス(名産品)

読書の記録

- □ 「世界宿屋ランキング」



人々の耳寄りなウワサ



王妃は魔界に通じるちからを持っていたらしい



教会にいる学者からは、不思議な能力を持っていたというグランバニアの王妃に関する話が聞ける。その王妃の名前は、子供のころにサンチョから聞いたことがあるような……。



旅に出た国王はまだもどらぬそうだ



酒場で飲んでいる戦士によれば、グランバニアの国王は王妃を助けるために旅に出たが、いまだに行方不明らしい。もしあの人がグランバニアの国王ならば、それも無理からぬ話だ。



あの城がグランバニアのお城ですよ



谷に架かるつり橋からは、グランバニア城を遠くにながめることができる。城までの道のりはまだまだ長そうだ。なお、このつり橋を渡った先には、グランバニア山の洞窟の入口がある。

探索のアドバイス

山を下りる前に買い物などを忘れずに

この先のグランバニア山の洞窟は、出口がかなり遠い。そのぶん、魔物との戦闘も多くなるので、村を出発する前に武器や防具を強力なものに買いかえ、なおかつ教会でお祈りしておこう。ちなみに、ルーラやキメラのつばさではこの村を訪問できない。買い物などの用事でほかの町へ移動した場合、チゾットの村へもどるためにはふたたびチゾットの山道をのぼってこなければならないので注意。



⬆武器屋で売られている品物には、この先もしばらく使っていける強力なものが多い。

ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋

アイテム名	値段(G)	効果
モーニングスター	3000	攻 +45
バトルアックス	4000	攻 +45
はじゃのつるぎ	4400	攻 +45
ほのおのツメ NEW	4700	攻 +53
まどろみのけん NEW	6300	攻 +55

防具屋

アイテム名	値段(G)	効果
シルバーメイル	4800	守 +40
レースのビスチェ	5500	守 +35
ブラッドメイル NEW	6500	守 +45
まどうしのローブ NEW	6800	守 +37
マジックシールド	3400	守 +22
てっかめん	3500	守 +25

オススメの商品 ほのおのツメ

ギラ系の攻撃への耐性が低い魔物に大ダメージを与えられる強力な武器。



オススメの商品 まどろみのけん

攻撃力が高いだけでなく、攻撃した相手をたまに眠らせることができる。



名産品インフォメーション

チゾットのコンパス

村の人たちが山を歩くときに使っているというコンパス。道具として使うと、フローミの効果を発揮する。もし入手したいなら、つり橋を渡った先にいる子供と、武器屋の1Fのおばあさんに話を聞いてみよう。



DUNGEON

目標レベル ▶ Lv23



ルーラでの訪問 ×　リレミトの使用 ○

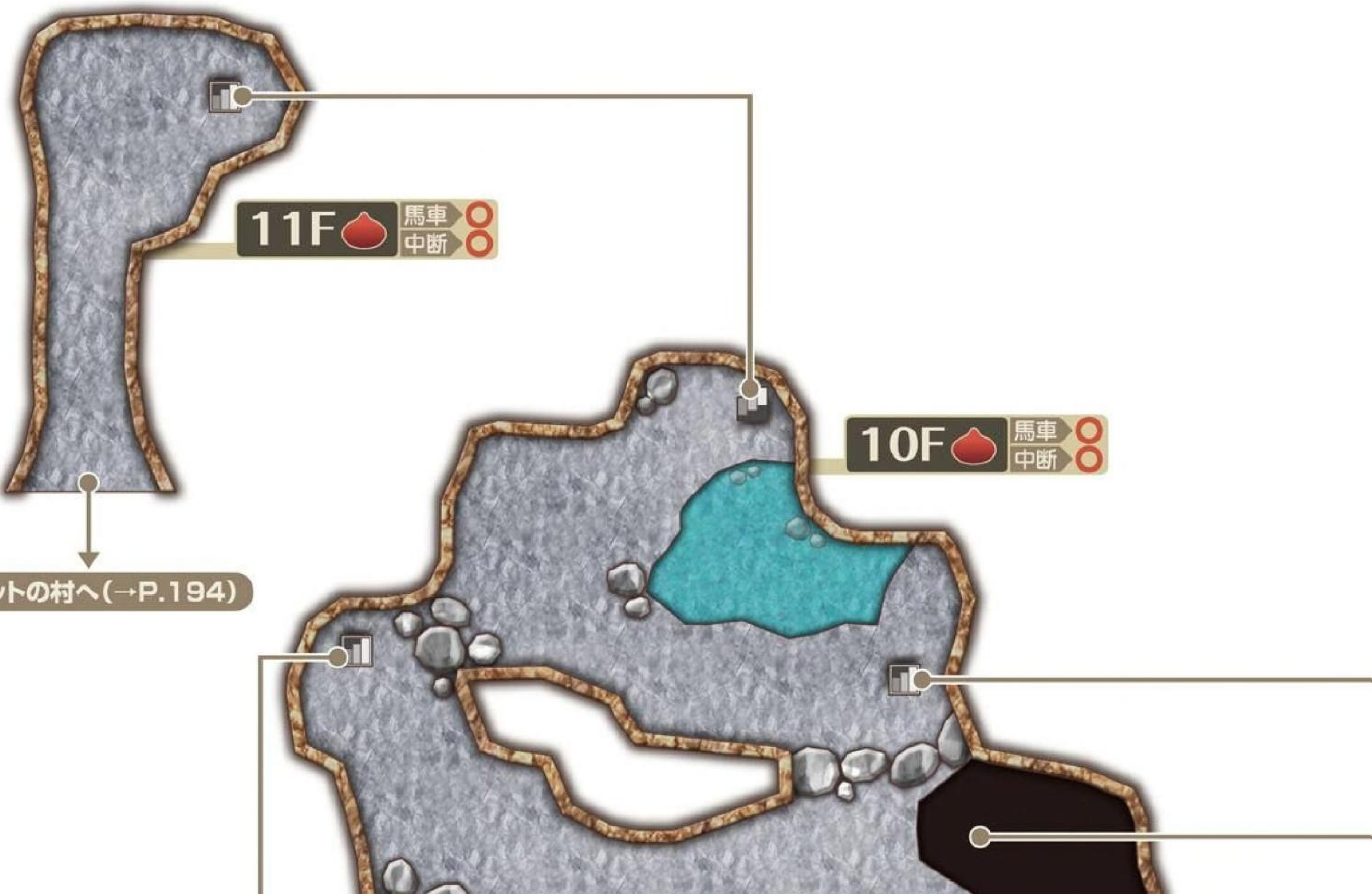
グランバニア山の洞窟

CAVE TO GRANVANIA



チゾットの村からグランバニア城の近くへとつづく広大な洞窟。いくつもの階層にわかれた複雑な構造になっており、ガケから飛び降りなければ先に進めない場所もある。

カギつきの扉	マップの回転
―	× 回転できない



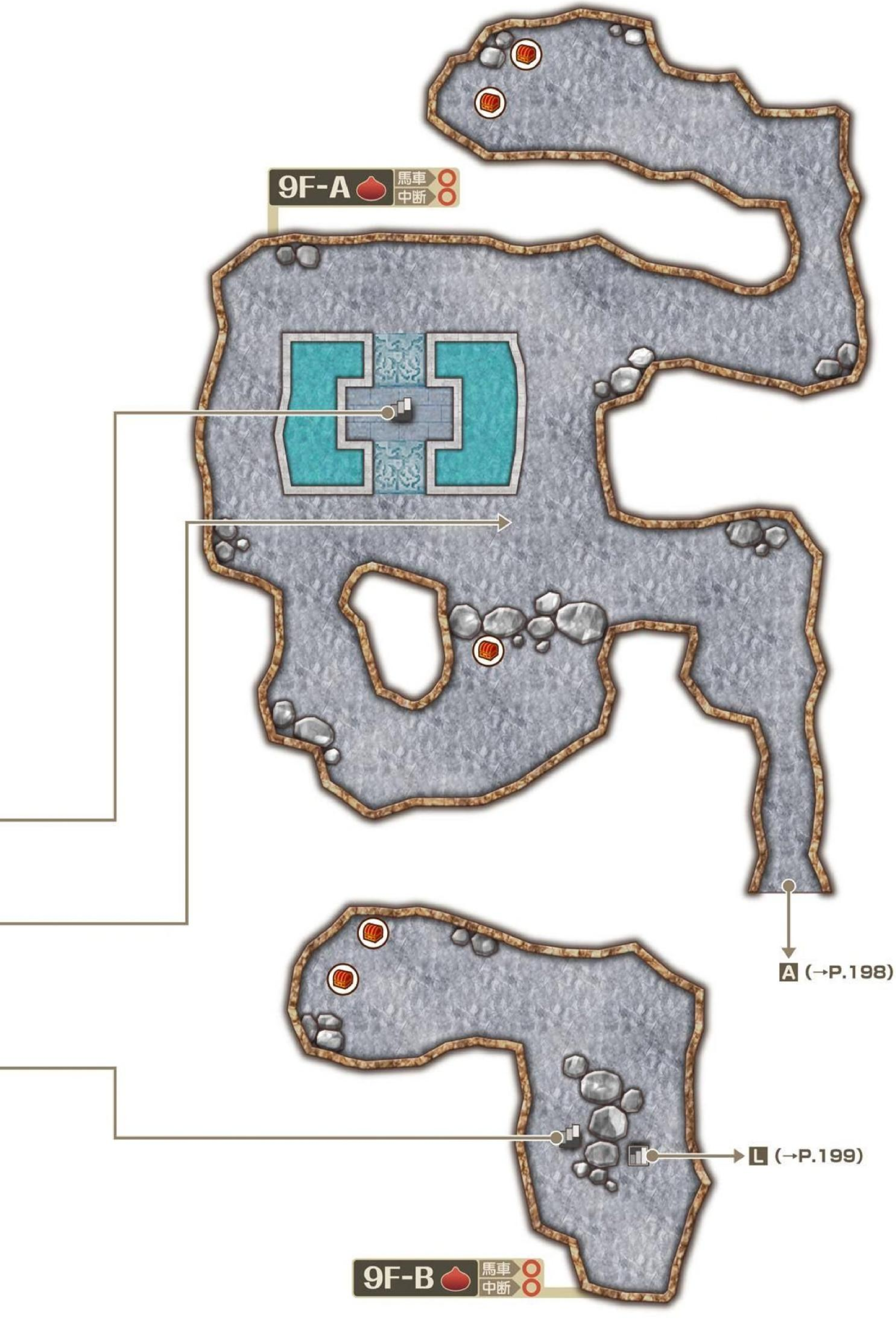
チゾットの村へ（→P.194）

要注意モンスター

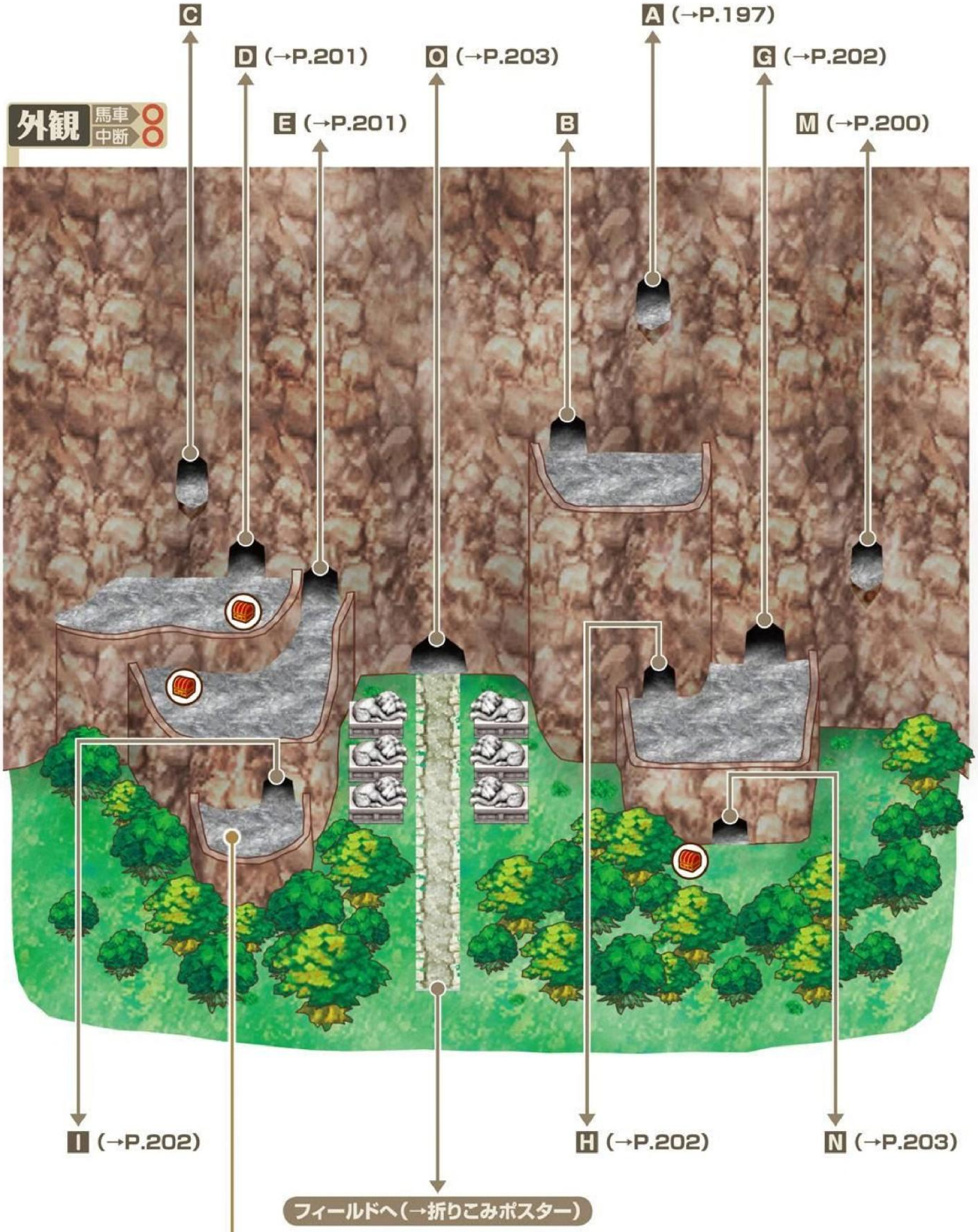
ミミック

宝箱に化けており、調べると正体を現してザラキなどを唱えてくる。てんくうのたてやマホカンタを使って呪文を跳ね返すか、マホトラでMPを奪い取るのが有効だ。なお、ミミックを倒すと、かならずちいさなメダルが手に入る。




9F-A
馬車
中断
A (→P.198)
L (→P.199)
9F-B
馬車
中断

外観 馬車○ 中断○

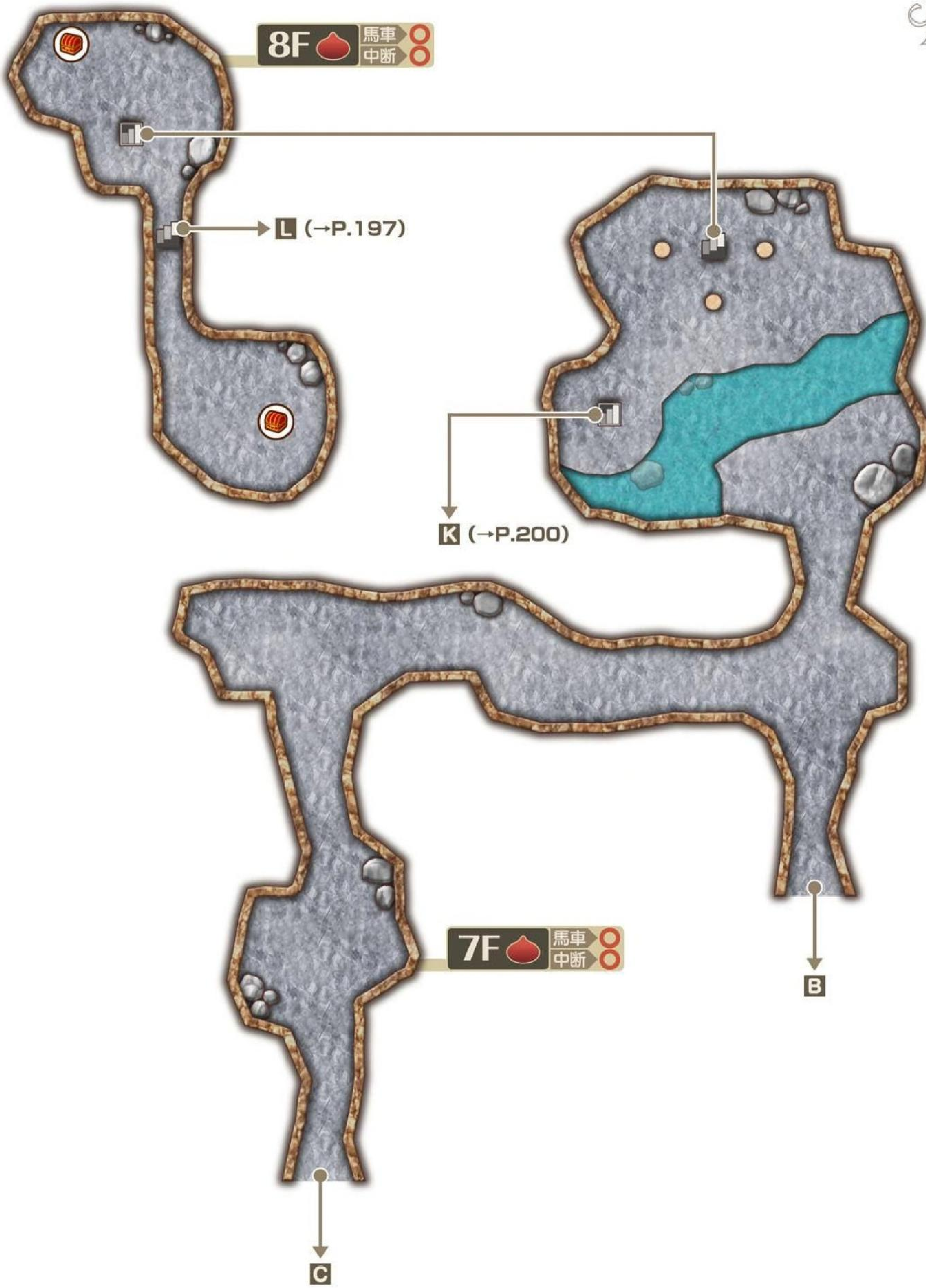


岩場にいる男の質問に答えて道具をもらおう

岩場には、かれこれ100年以上もこの山に住むという男がいる。彼は、主人公たちにいろいろな質問を投げかけてくるが、それに答えると貴重な道具がもらえるのだ。



⬅ウソをついてもこの人はすべてお見通しなので、ヘタに欲を出さないほうがいい。

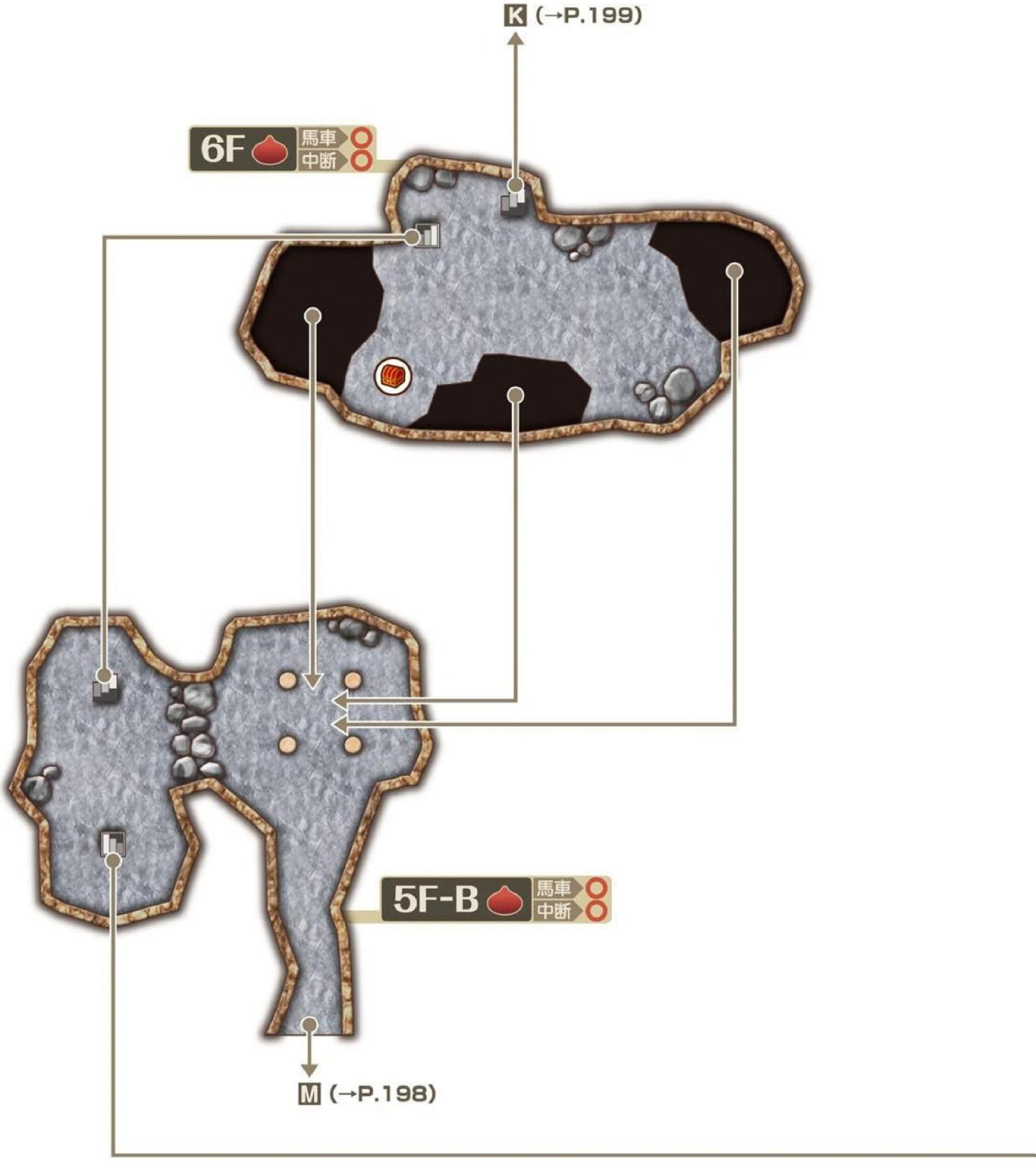


要注意モンスター

ミニデーモン

パーティ全員の作戦を変えてくることがある。作戦を変更されてしまったら、つぎのターンの最初に、もとにもどしておくのを忘れずに。





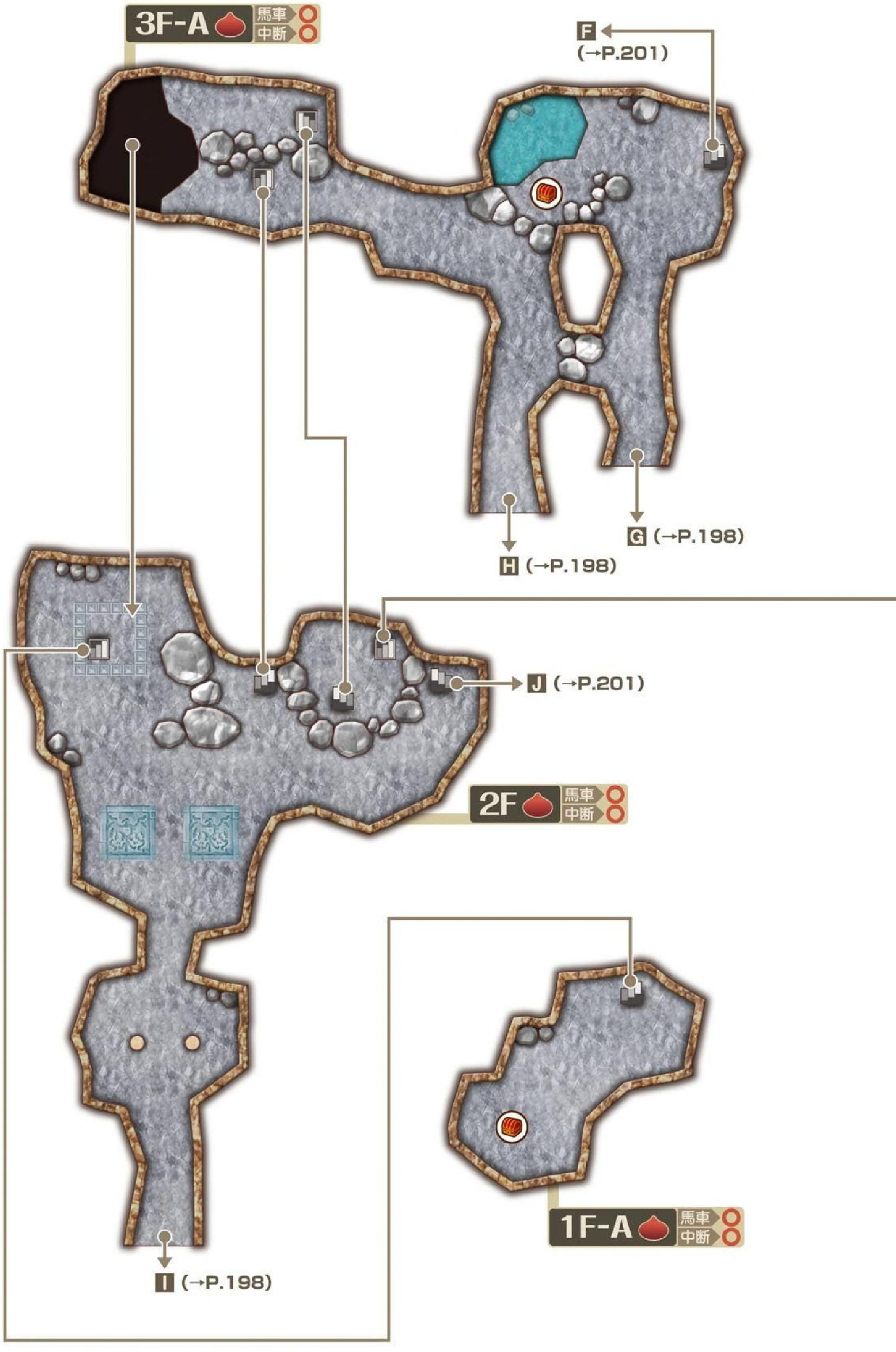
残さずゲット!
アイテムチェックシート
ITEM CHECK SHEET

9F-A	1500ゴールド	6F	1600ゴールド	1F-B	(ひとくいばこ／※1)
9F-A	ちいさなメダル	4F	せかいじゅのは	外観	すごろくけん
9F-A	(ミミック／※1)	4F	ちいさなメダル	外観	いのちのいし
9F-B	キメラのつばさ	4F	(ミミック／※1)	外観	さまようよろい
9F-B	(ひとくいばこ／※1)	3F-A	270ゴールド	外観	みずのはごろも
8F	てんばつのつえ	1F-A	ばくだんいし	外観	ちいさなメダル
8F	(ミミック／※1)	1F-B	すばやさのたね	外観	ちいさなメダル

※1……アイテムではないが、とうぞくのはなで数えられる



4F
馬車
中断
F (→P.202)
E (→P.198)
3F-B
馬車
中断
J (→P.202)
5F-A
馬車
中断
D (→P.198)


3F-A
馬車
中断
F
(→P.201)
G (→P.198)
H (→P.198)
J (→P.201)
2F
馬車
中断
1F-A
馬車
中断
I (→P.198)

仲間にしたい!モンスター

仲間になりやすさ ♥♥

メッサーラ



ちからが高く、武器による直接攻撃が得意。さらに、ザラキやメラゾーマなどの攻撃呪文も覚えるので、とても頼りになる。



O (→P.198)

N (→P.198)

出現するモンスター

	No.	名前	参照	HP	EXP	G	特徴
	50	ひとくいばこ	P.494	90	23	95	メラミやザキを唱える
 ♥	65	はぐれメタル	P.498	6	10050	10	攻撃が効きにくい、すぐに逃げる
	78	ミミック	P.501	400	210	110	メラミやザラキを唱える
 ♥	92	ほのおのせんし	P.505	73	130	50	ひのいきやかえんのいきを吐く
 ♥♥	96	ドラゴンマッド	P.506	125	127	45	わしづかみにしてくる
	97	しにがみへい	P.506	85	106	25	まひこうげきを使う
	98	デッドエンペラー	P.506	115	158	45	いかずちのつえを使う
	99	リントブルム	P.507	75	98	42	顔をなめまわしてくる
 ♥♥	100	ミニデーモン	P.507	70	120	47	メラミを唱える、作戦を変更する
	103	ダックカイト	P.508	84	135	57	ラリホーを唱える
 ♥♥	104	メッサーラ	P.508	99	155	50	マホトーンを唱える
	105	メイジキメラ	P.508	99	171	65	ギラやヒャドを唱える
	106	ベロゴンロード	P.508	130	180	35	酸液のツバを吐く

CASTLE

目標レベル ▶ Lv24

ルーラでの訪問 ○　ラナルータの使用 ○

グランバニア城

GRANVANIA



南東の大陸一帯を治めるグランバニア王の居城。四方が高い城壁に囲まれているほか、城下町が城のなかに収まった特殊な構造をしており、そこで暮らす人々を守っている。

カギつきの扉		マップの回転
まほうのカギ ×1	さいごのカギ ×1	360°



城内1F

- 防具屋(※1)
- 道具屋(※1)
- 宿屋(ひとり5G／※1)
- 教会(※1)

城内2F

- 武器屋(※1／※2)
- 酒場(※1／※2)

※1……オジロンに会ってから新たな王が誕生するまでのあいだは昼しか利用できない
※2……オジロンに会うまでは利用できない

残さずゲット! アイテムチェックシート

ITEM CHECK SHEET

- □ ちからのたね
- □ まもりのたね
- □ かしこさのたね
- □ いのちのきのみ
- □ すごろくけん
- □ ふくびきけん
- □ いのちのいし
- □ ステテコパンツ
- □ レースのビスチェ
- □ モンスターチェス(名産品)
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル
- □ ちいさなメダル

新たな王が誕生したあと

- □ ？？？(だいじなもの)

青年時代後半

- □ おもいでのロケット(名産品)

まほうのカギ入手後

- □ 3000ゴールド
- □ ほしふるうでわ

さいごのカギ入手後

- □ いのりのゆびわ
- □ エッチなしたぎ
- □ しあわせのぼうし

読書の記録

- □ 「チェス必勝法」

青年時代後半

- □ 「ドリスの日記」

人々の耳寄りなウワサ

どうしたのかしら？　今日は来ないわね



教会にいる女性たちからは、毎日のようにお祈りをしていたという人の話が聞ける。名前に聞き覚えのあるその人物は、城内にはいないようだが、はたしてどこにいるのだろうか？

大きくなったら兵士になって国を守るんだ！



宿屋の子供は、兵士を務める父親にあこがれており、大人になったら自分も兵士になりたいと思っている。ピピンという名のこの子供が成長する前に、世界が平和になればいいが……。

われわれ兵士の間で大人気ってわけ



最近、大臣が宝物庫でチェスのコマを見つけてきたのをきっかけに、兵士たちのあいだではチェスが大人気らしい。仕事に身が入らない兵士も多いようだが、城の警備は大丈夫？

探索のアドバイス

国王に会うためには懐かしい人物の協力が必要

この城を訪れた直後は、歩きまわれる範囲がかぎられている。武器屋や酒場などが建ち並ぶ2Fの大部分と、3Fの国王の間から奥には、この城の関係者以外は入れないのだ。しかし、教会でウワサに聞いたあの人ならば、城の兵士に話を通してくれるかもしれない。城内だけでなく、城の外周も捜してみよう。



⬆城内には、ひととおりの施設がそろっている。自由に歩きまわれるようになったら、各施設で今後の冒険の準備をしておきたい。

ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋　営業時間【昼&夜】

アイテム名	値段(G)	効果
やいばのブーメラン	1500	攻 +25
おおかなづち	1800	攻 +30
はがねのキバ	2000	攻 +35
スネークソード	3900	攻 +42
ほのおのツメ	4700	攻 +53
まどろみのけん	6300	攻 +55

防具屋　営業時間【昼&夜】

アイテム名	値段(G)	効果
ひかりのドレス NEW	8800	守 +45
シルバーメイル	4800	守 +40
ぎんのむねあて NEW	5000	守 +40
ドラゴンメイル NEW	7500	守 +50
ふうじんのたて NEW	4700	守 +35
てっかめん	3500	守 +25

道具屋　営業時間【昼&夜】

アイテム名	値段(G)	効果
キメラのつばさ	25	町へ移動
ばくだんいし	450	ダメージ
ファイトいっぱつ	600	攻撃力増加
うろこのたて	180	守 +7
けがわのフード	400	守 +11
カメのこうら	2500	守 +33

オススメの商品　ふうじんのたて

炎や吹雪のダメージを軽減できるほか、戦闘中に道具として使うと敵全体にニフラムの効果が発揮される。



名産品インフォメーション

■モンスターチェス

モンスターをかたどったチェスのコマと盤のセット。城の兵士たちのあいだで流行っているようなので、城内にいる兵士の誰かが持っているかも。



DUNGEON

目標レベル ▶ Lv24

ルーラでの訪問 ✕　リレミトの使用 ○

試練の洞窟

CAVE OF ORDEALS

グランバニアの王家の証が眠る洞窟。王位に就く者は代々、その資格があるかどうかを試すためにこの洞窟を訪れるが、最近は魔物が棲みつき、危険な場所と化している。



カギつきの扉	マップの回転
—	90°



先へ進むためのヒントは石碑にあり

洞窟には、鳥の像が置かれた4つの小部屋があるが、いずれも行き止まりになっている。広間の石碑に刻まれた「ただしく向かい合わせるべし」と「すべては紋章のみちびくままに……」というふたつの文が、先へ進むためのヒントになっているようだが……。像の向きと、広間の床の紋章に注目してみよう。



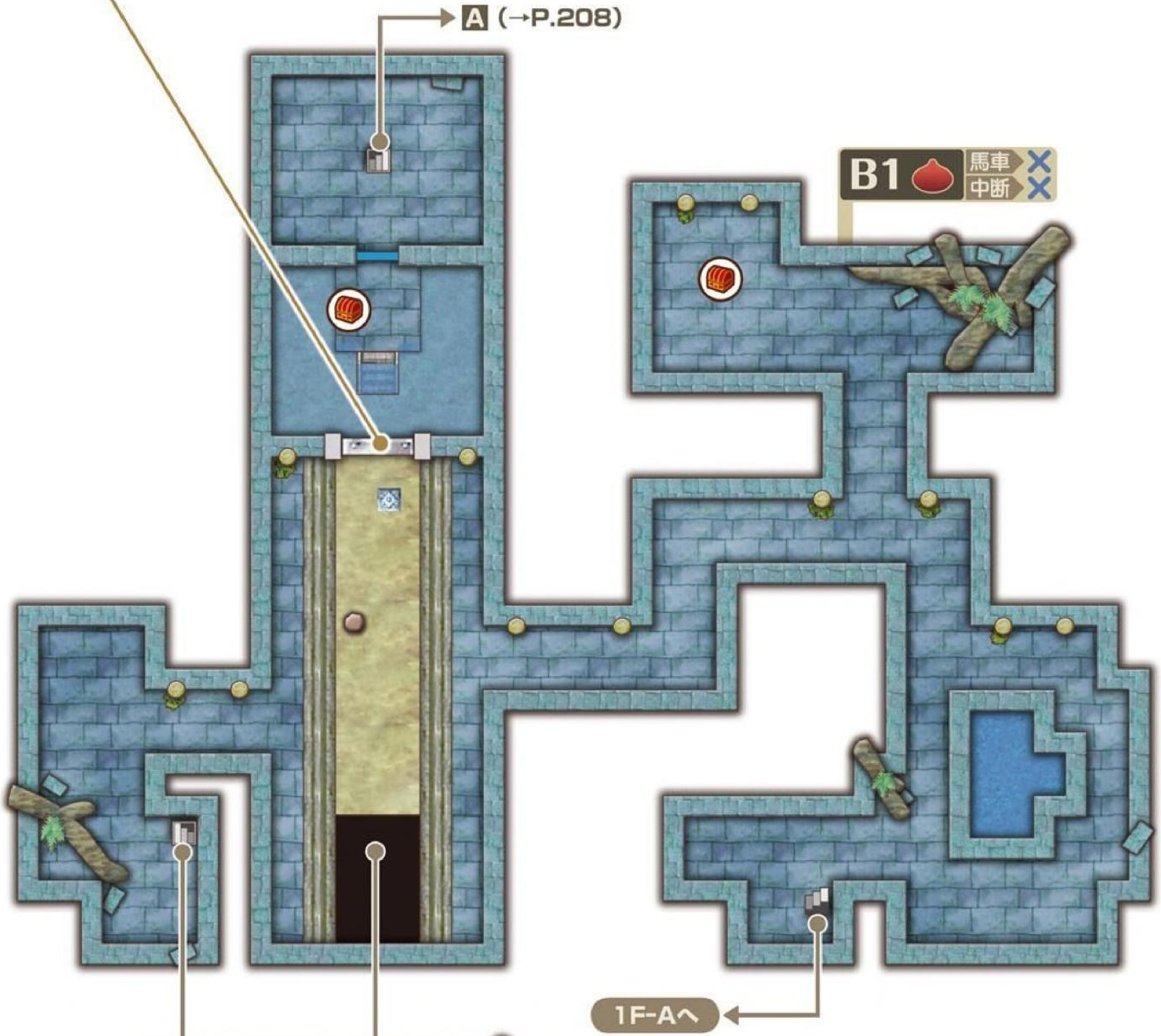
⬆スイッチを踏めば、2体の鳥の像が回転し、向きを変えられる。

階段は鉄の門の奥にある

大きな鉄の門の奥には宝箱と下り階段が見える。鉄の門は、そばにあるスイッチを踏めば開くが、開いたとたんに門の奥にたまっていた水が流れてくるので注意。



⬅水に流されるとB2-Bへ落ちてしまう。それを防ぐためには、近くにある岩で……。





要注意モンスター

ジェリーマン



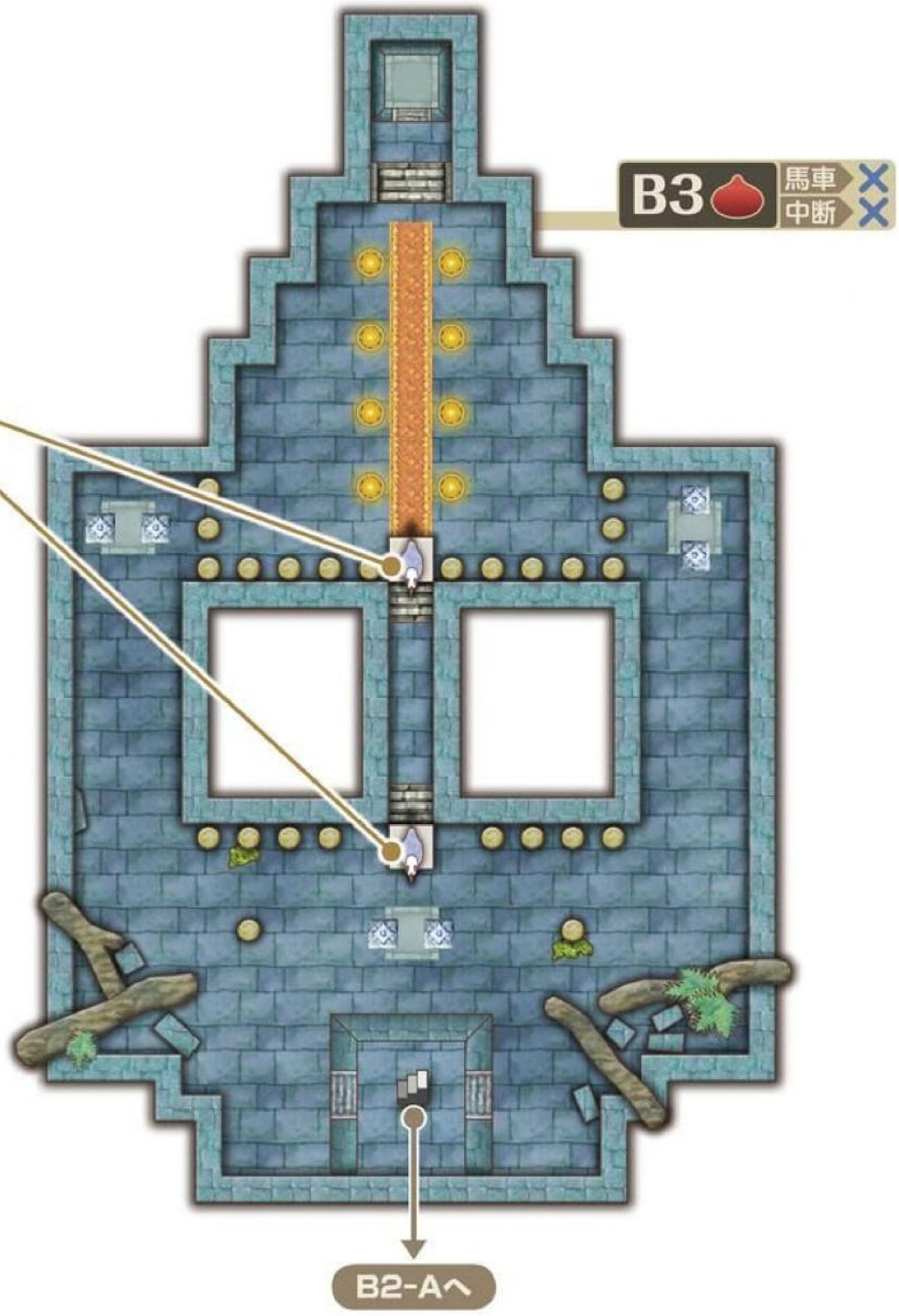
モシャスでこちらの仲間モンスターに変身する。ラーのかがみなどで変身を解くと、ふたたび変身しようとするため、それをくり返せば、結果的にこちらが攻撃を受けにくくなる。

スイッチを踏んで鳥の像を動かそう

部屋の奥へ行くには中央の通路を通るしかないが、2体の鳥の像が通路をふさいでいる。床のスイッチを踏めば、対応する像が決まった方向に動くので、それを利用して中央の通路を通れるようにしよう。なお、ほかの階へ移動すると、鳥の像は2体とも最初の位置にもどる。



⬆スイッチは2個ずつ3ヵ所にあり、像が動く方向に対応している。





残さずゲット! アイテムチェックシート

□	B1	宝箱	やいばのよろい
□	B1	宝箱	ちいさなメダル
□	B3		？？？(だいじなもの)

出現するモンスター


65 はぐれメタル P.498
HP•6 EXP•10050 G•10
特徴•攻撃が効きにくい、すぐに逃げる


108 のろいのマスク P.509
HP•70 EXP•210 G•40
特徴•呪いをかける


111 シールドヒッポ P.510
HP•100 EXP•202 G•60
特徴•身を守る


104 メッサーラ P.508
HP•99 EXP•155 G•50
特徴•マホトーンを唱える


109 オークキング P.509
HP•115 EXP•205 G•65
特徴•ザオラルを唱える


113 デビルダンサー P.510
HP•78 EXP•225 G•45
特徴•ねむりこうげきを使う


107 ジェリーマン P.509
HP•320 EXP•550 G•85
特徴•モシャスで相手に変身する


110 ガボット P.509
HP•110 EXP•190 G•55
特徴•もうどくのきりを吐く


— カンダタ P.536
HP•1400 EXP•1150 G•500
特徴•痛恨の一撃をくり出す

TOWN

目標レベル ▶ Lv25



ルーラでの訪問 ○　ラナルータの使用 ○

北の教会

NORTHERN CHURCH



グランバニア城の北に広がる湖のほとりに建てられた、小さな教会。ここからさらに北へ進んだ先にある山地には、恐ろしい魔物たちが棲む塔が立っているという。

カギつきの扉	マップの回転
—	 360°



教会内1F

- 宿屋（ひとり10G）

教会内2F

- 教会

残さずゲット! アイテムチェックシート

青年時代後半

- □ パオームのインク（名産品）

名産品インフォメーション

パオームのインク



特別に配合されたインクをパオームのキバに入れて熟成させた、この教会に古くから伝わる不思議なインク。製法がとても特殊なため、作りはじめてから完成までには何年もかかる。

探索のアドバイス

北にある塔へ向かう前に立ち寄っておこう

ある道具を使って訪れたこの教会は、魔物たちが棲むという塔に近い。その塔はかなり広いうえに手ごわいモンスターも多数出現するので、探索をはじめる前に、ここで冒険の書に記録したり休息をとったりしておくといいだろう。

DUNGEON

目標レベル ▶ Lv25　ルーラでの訪問 ✕　リレミトの使用 ○

デモンズタワー

DEMON'S TOWER

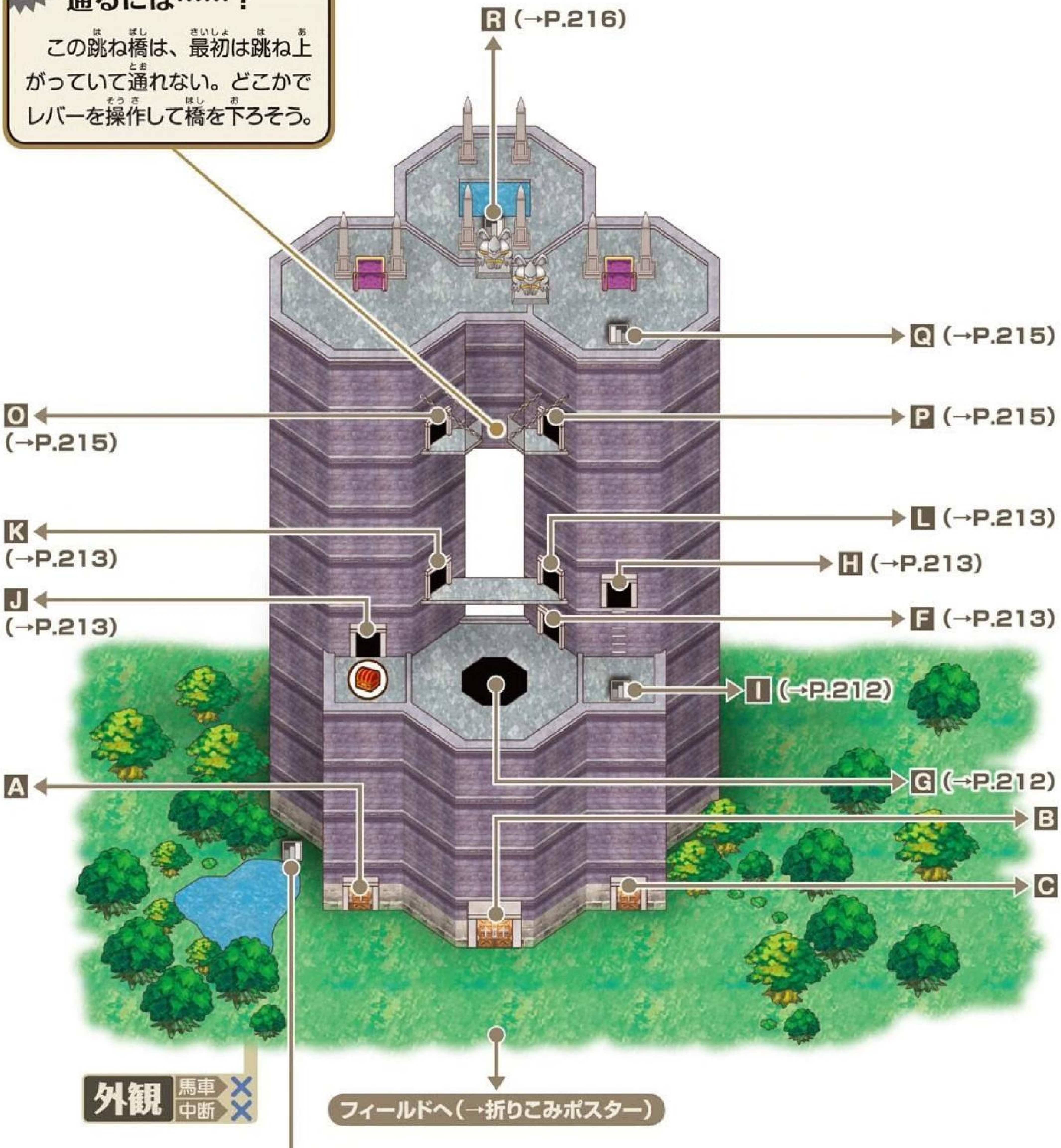
近隣に住む人々から邪悪な魔物たちの巣窟と恐れられる、不気味な塔。複雑で入り組んだ構造をしているうえ、侵入者をはばむ仕掛けも多く、探索は容易ではない。

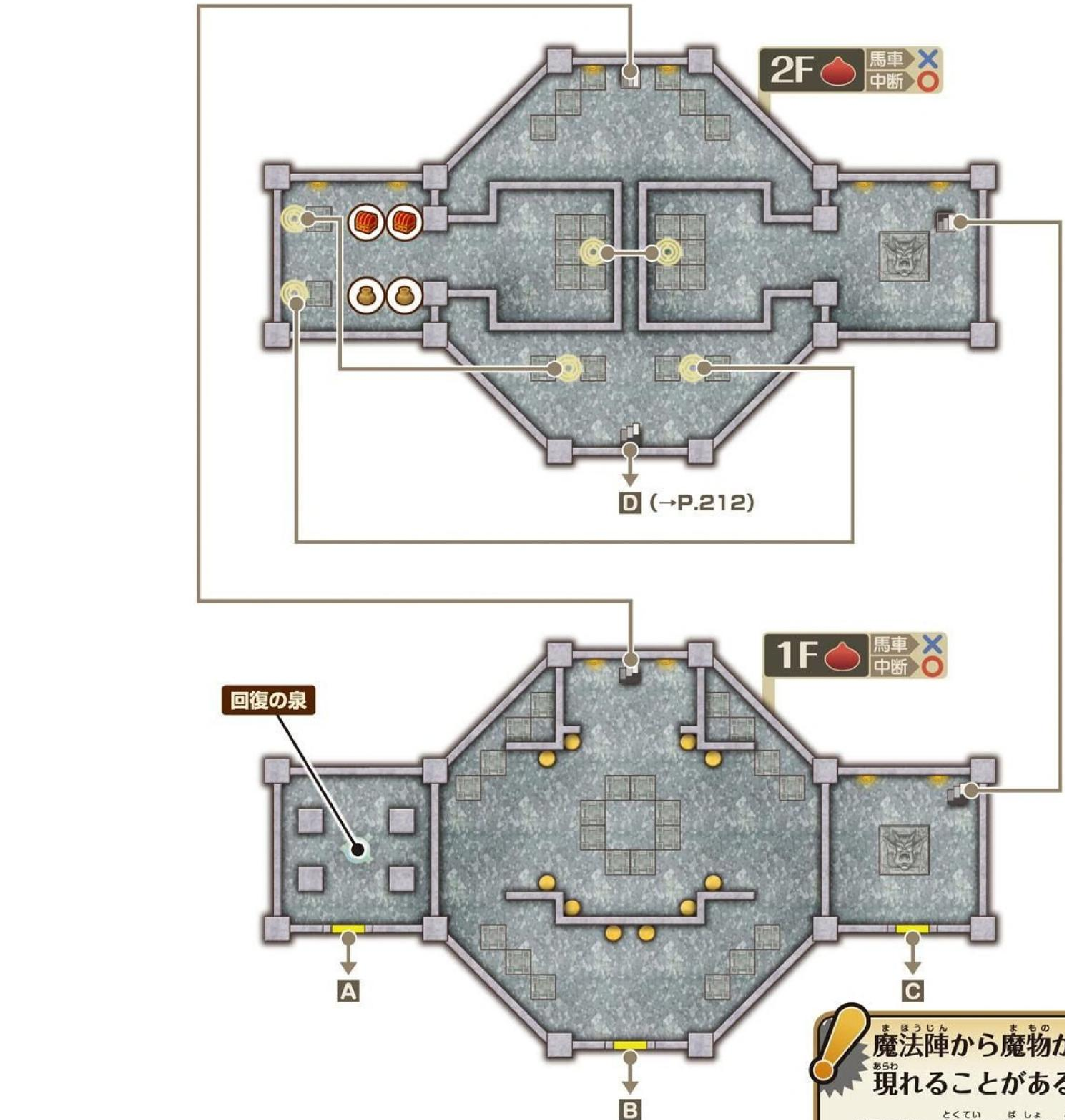


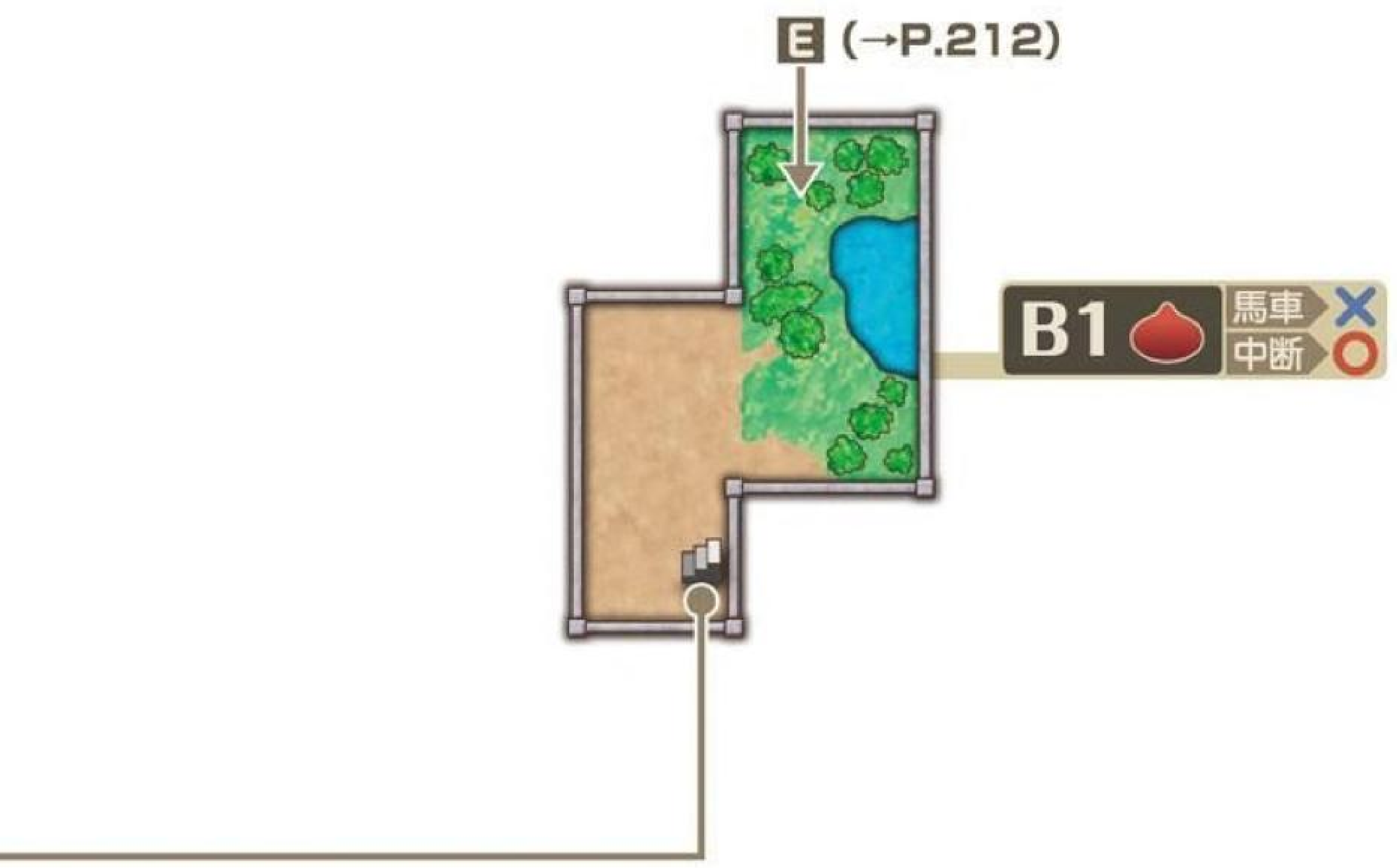
カギつきの扉	マップの回転
—	90°

跳ね橋を通るには……？

この跳ね橋は、最初は跳ね上がっていて通れない。どこかでレバーを操作して橋を下ろそう。





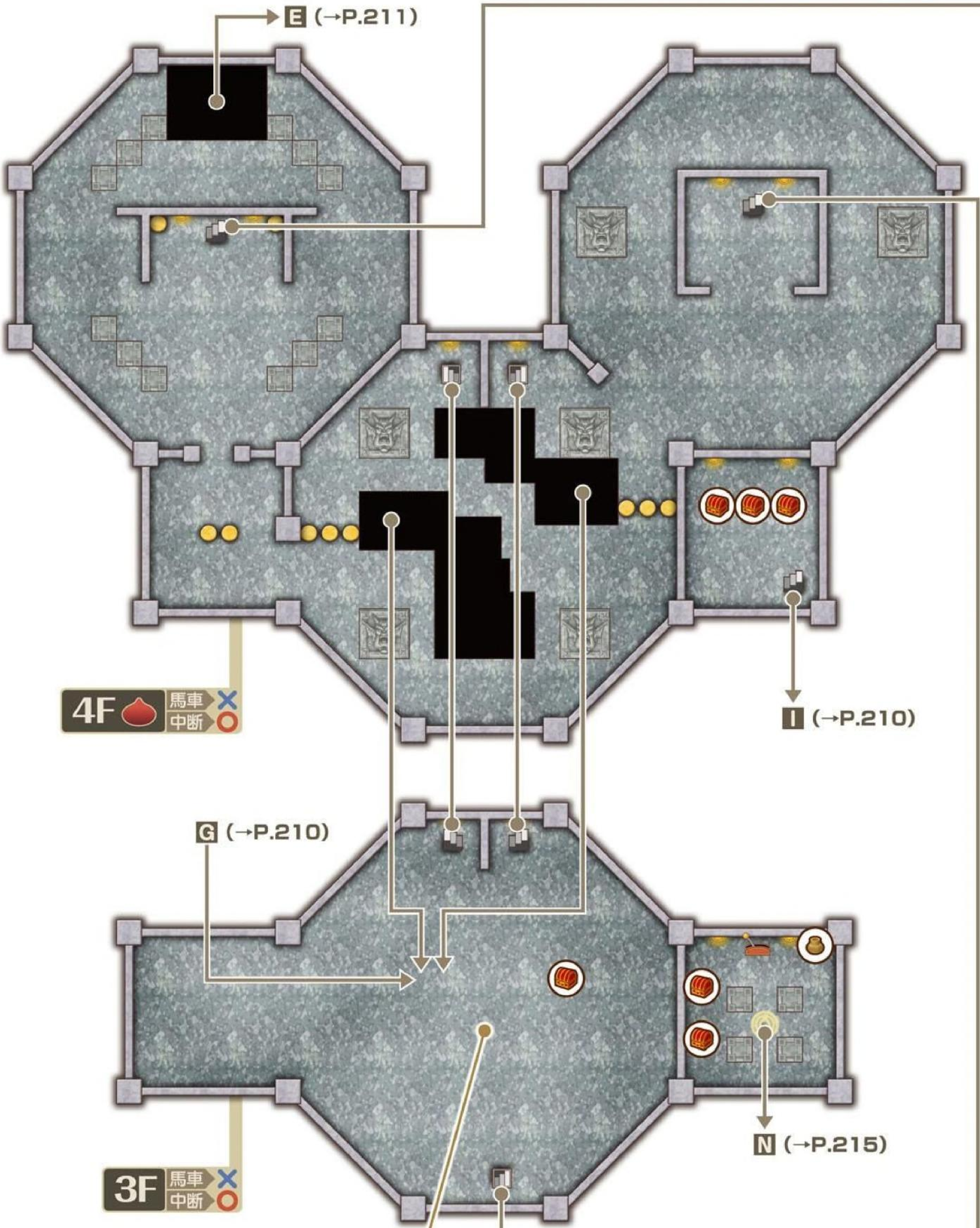


魔法陣から魔物が現れることがある

2Fでは、特定の場所を通ろうとすると、魔法陣から魔物が出現して襲いかかってくることがある。これらの魔物との戦闘では逃げられないので注意。



⬆主人公たちが魔法陣に乗ると、別の場所へ移動できる。

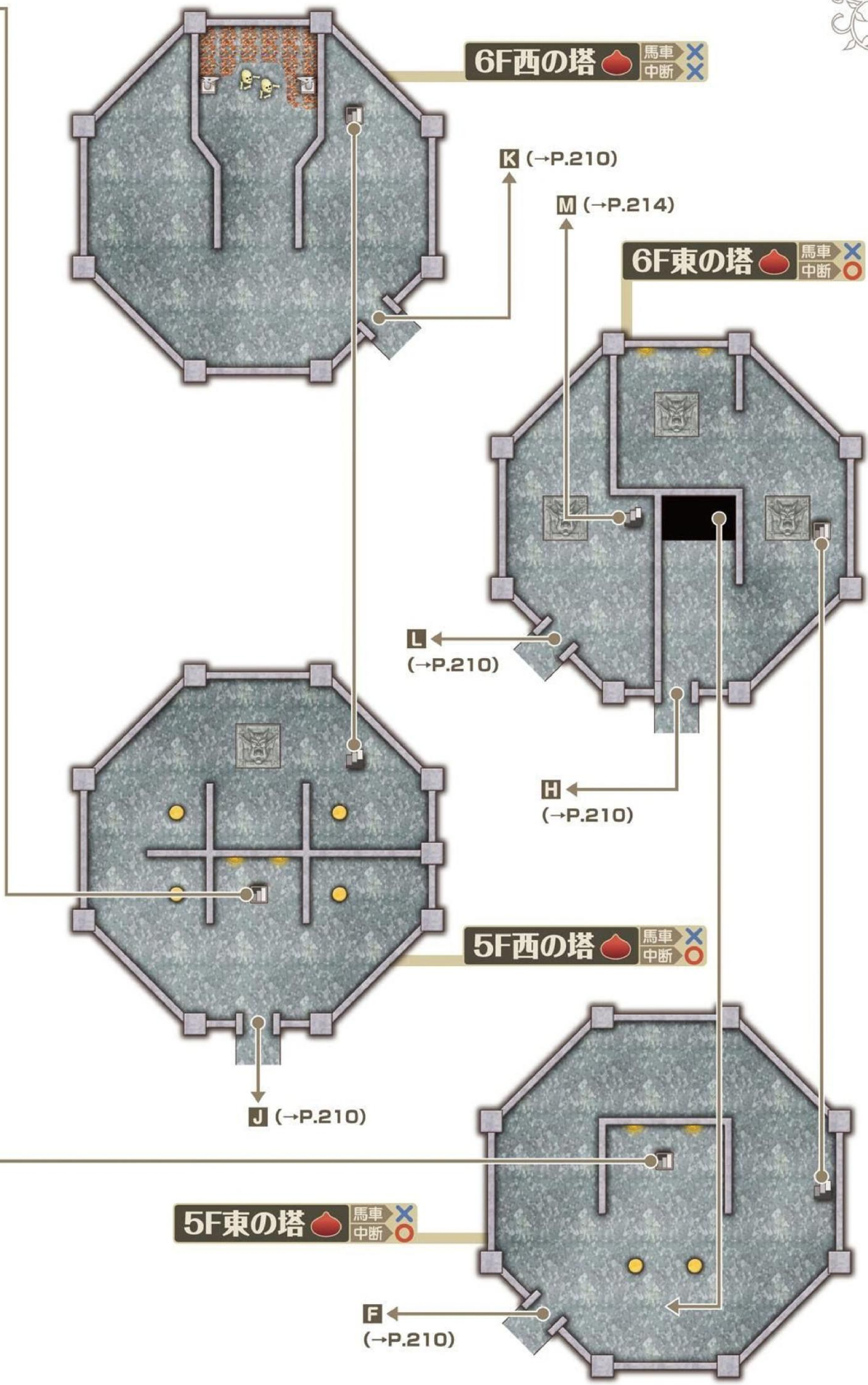


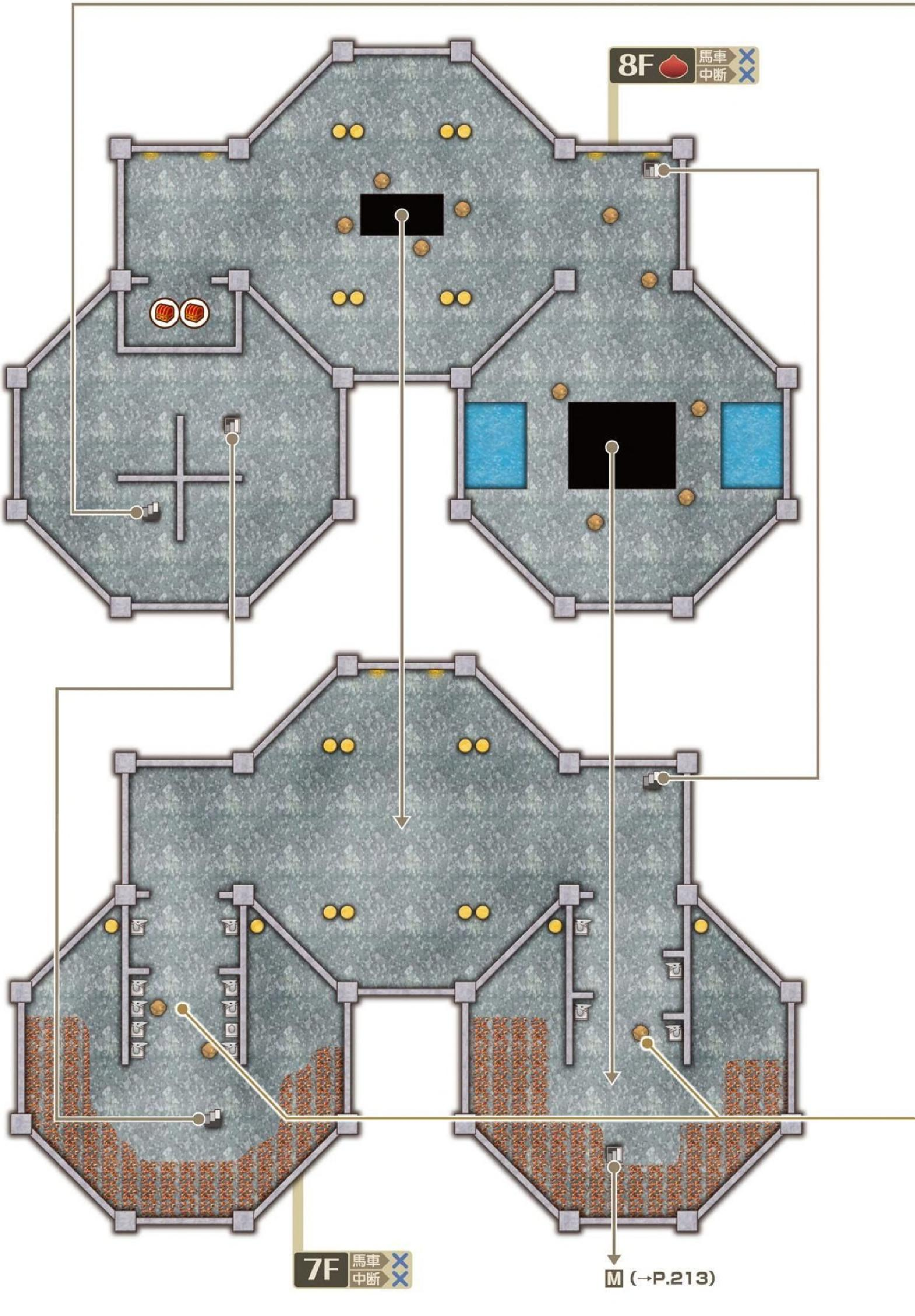
飛び出す槍が出てこない場所を進もう

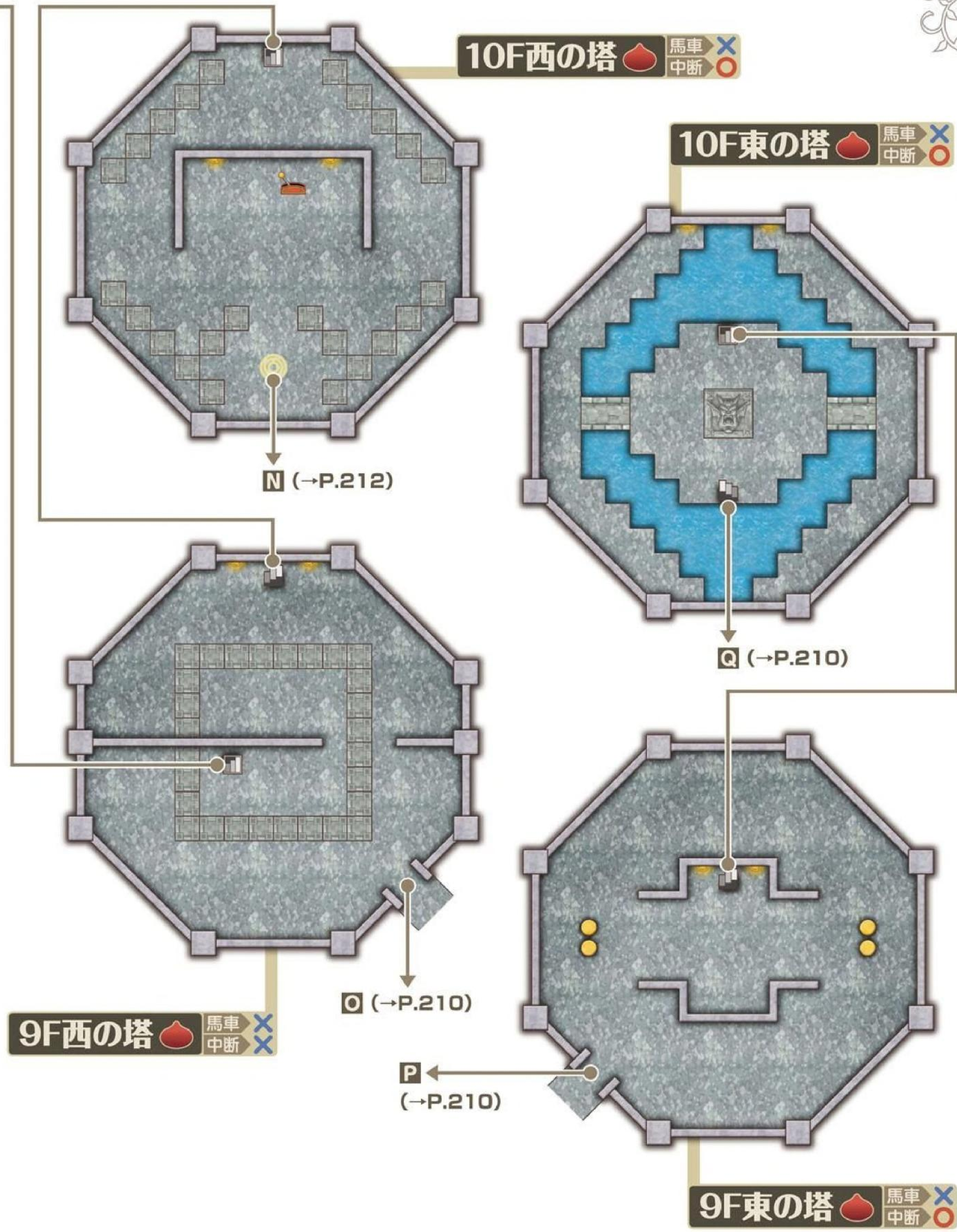
3Fの床には、槍が隠されている場所が何ヵ所もあり、そこに近づくと足元から槍が飛び出してくる。階段や宝箱のほうへ向かうときは、槍が出てこない場所を進もう。



←槍は、こちらの行く手をさえぎるだけで、触れてもダメージを受ける心配はない。


6F西の塔
馬車 ×
中断 ×
K (→P.210)
M (→P.214)
6F東の塔
馬車 ×
中断 ○
L (→P.210)
H (→P.210)
5F西の塔
馬車 ×
中断 ○
J (→P.210)
5F東の塔
馬車 ×
中断 ○
F (→P.210)


8F
馬車
中断
7F
馬車
中断
M (→P.213)

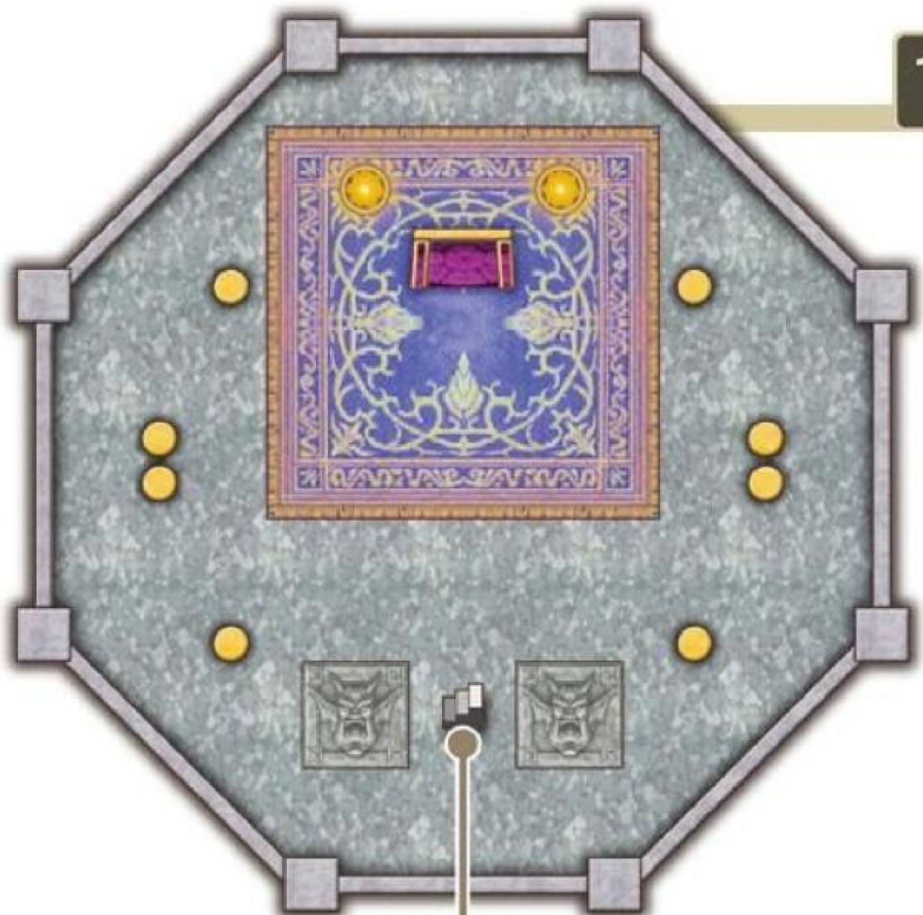


ドラゴンの像が吐く炎に注意しよう

7Fの各所にあるドラゴンの像(→P.57)は、主人公たちが前を通ろうとすると炎を吐いてくる。炎に触れると全員がダメージを受けるので、ドラゴンの像から離れて歩くか、写真の方法で炎を防ごう。



⬅像の正面に岩を置けば、炎をさえぎることが可能。8Fに置いてある岩も下に落として利用するといい。



要注意モンスター

アームライオン



1ターンに2回行動してくる。連続で攻撃されると大ダメージを受けやすいので、メンバーの残りHPに注意しつつ戦い、HPの回復は早めに行おう。

残さずゲット! アイテムチェックシート

ITEM CHECK SHEET

場所	アイテム
外観	ゾンビメイル
2F	ちからのたね
2F	まどうしのローブ
2F	ちいさなメダル
2F	(あくまのツボ/※1)
3F	キメラのつばさ
3F	メガンテのうでわ
3F	ちいさなメダル
3F	(ミミック/※1)
4F	880ゴールド
4F	まほうのせいすい
4F	(ミミック/※1)
8F	せかいじゅのは
8F	ちいさなメダル

※1……アイテムではないが、とうぞくのはなで数えられる

出現するモンスター


59 あくまのツボ P.497
HP•200 EXP•71 G•79
特徴•ザキやラリホーマを唱える


65 はぐれメタル P.498
HP•6 EXP•10050 G•10
特徴•攻撃が効きにくい、すぐに逃げる


78 ミミック P.501
HP•400 EXP•210 G•110
特徴•メラミやザラキを唱える


83 ばくだんいわ P.503
HP•115 EXP•95 G•27
特徴•メガンテを唱える


100 ミニデーモン P.507
HP•70 EXP•120 G•47
特徴•メラミを唱える、作戦を変更する


103 ダックカイト P.508
HP•84 EXP•135 G•57
特徴•ラリホーを唱える


104 メッサーラ P.508
HP•99 EXP•155 G•50
特徴•マホトーンを唱える


105 メイジキメラ P.508
HP•99 EXP•171 G•65
特徴•ギラやヒャドを唱える


106 ベロゴンロード P.508
HP•130 EXP•180 G•35
特徴•酸液のツバを吐く


108 のろいのマスク P.509
HP•70 EXP•210 G•40
特徴•呪いをかける


109 オークキング P.509
HP•115 EXP•205 G•65
特徴•ザオラルを唱える


111 シールドヒッポ P.510
HP•100 EXP•202 G•60
特徴•身を守る


112 ホークマン P.510
HP•93 EXP•185 G•51
特徴•バギを唱える


113 デビルダンサー P.510
HP•78 EXP•225 G•45
特徴•ねむりこうげきを使う


114 アームライオン P.510
HP•110 EXP•240 G•70
特徴•ツメで切り裂いてくる


117 バルーン P.511
HP•119 EXP•217 G•60
特徴•メダパニを唱える


— オークLv20 P.537
HP•800 EXP•350 G•300
特徴•ルカナンを唱える


— キメーラLv35 P.537
HP•800 EXP•450 G•350
特徴•かえんのいきを吐く


— ジャミ P.538
HP•1200 EXP•3000 G•0
特徴•こごえるふぶきを吐く



冒険をもっと楽しもう！

青年時代前半編③

冒険の途中で何をすればいいか迷う場合もあるかもしれないが、そんなときはさまざまな場所を調べてみることが大切だ。

いろいろなことを試してみよう

冒険の豆知識（ぼうけんのまめちしき）

名産品を手に入れよう！

山奥の村の名産品である「ひとうのはな」は、村にいる誰かから、船で行ける場所の名産品と交換でもらえる。ひとうのはなと交換する名産品は何個でも手に入れることができるので、ひとうのはなと交換するぶんと名産博物館に展示するぶんの2個入手しておくといいだろう。



⬅指定された名産品を何回持っていっても、ひとうのはなと交換してくれるのは1回だけ。

冒険者たちに贈るヒント集

お役立ちQ&A（おやくだちキューアンドエー）

Q グランバニア城の人々が全員寝てしまっていますが……

A 城内で寝ている人たちを起こそうとして話しかけても、一向に目を覚ます気配がない。そういえば、大切なあの女性の姿が見えないが、どこにいるのだろうか……？　城内の異変を感じて隠れているのかもしれないので、その人がいた部屋をくまなく調べてみよう。



⬅みんな寝ているため、城内のお店や教会はすべて利用できず、城の外にも出られない。



➡あたりに誰の姿もないのに人の気配を感じたら、人が隠れられそうな場所を調べよう。

Q グランバニアの大臣はどこにいるの？

A ある事件が起こり、グランバニア城が大変なことになっているというのに、大臣の姿はどこにもない。誰かが大臣を見かけているかもしれないので、城の人たちにいろいろ話を聞いてまわろう。また、大臣がいないこのスキに、彼の部屋を調べてみるといい。



⬅城には大勢の人がいるので、誰かひとりくらいは大臣を目撃していてもおかしくない。



➡以前には入れなかった大臣の部屋を調べよう。何か見つかったら、それを使って……。

受け継がれる旅路❸

青年時代後半

青年時代後半の物語
大切な人たちを捜す旅へ

人生をともに歩む人を救うため、そして長年追い求めてきた人を見つけ出すため、青年は新しい仲間とともにふたたび探索の旅に出る。しかし、その行く手には、世界を手中に収めようとする闇の存在が影を落としていた――。



おもな登場人物



主人公

数奇な運命をたどったのち、彼の帰りを待ち望む人々のもとへもどってきた。守るべき者たちの存在を心の支えとして、さらなる困難へ立ち向かう。



男の子

特別な使命を負った、グランバニア生まれの少年。幼いながらも、自分の役割を果たそうと旅立つ。



女の子

グランバニア出身の少女で、男の子とは双子の兄妹。兄や主人公の手助けをするため、冒険に同行する。



サンチョ

⬆主人公の父パパスの使用人。長年、主人公を我が子のように見守ってきた。



ピピン

⬆グランバニア城の兵士。世界の平和を守りたいと、主人公に協力を申し出る。



プサン

⬆冒険の途中で出会う紳士。天空人だと名乗るが、その言動には謎が多い。

青年時代後半の舞台となる地域



冒険フローチャート

- グランバニア城
- ↓ ルラフェン
- ↓ テルパドール
- ↓ 海の神殿
- ↓ エルヘブン
- ↓ 天空への塔
- ↓ 地下遺跡の洞窟
- ↓ 天空城
- ↓ 迷いの森
- ↓ 妖精の村
- ↓ 妖精の城
- ↓ 天空城
- ↓ サラボナの町
- ↓ 封印のほこら
- ↓ サラボナの町
- ↓ 見はらしの塔
- ↓ 封印の洞窟
- ↓ ボブルの塔
- ↓ 天空城
- ↓ 大神殿
- ↓ グランバニア城
- ↓ 海の神殿
- ↓ 暗黒世界のほこら
- ↓ ジャハンナ
- ↓ エビルマウンテン

モンスター分布図

青年時代後半

グランバニア周辺～テルパドール周辺



テルパドール周辺



— スライム P.482
HP•55 EXP•24 G•18
特徴•合体してキングスライムになる



86 マドルーパー P.503
HP•83 EXP•120 G•31
特徴•スカラを唱える



88 ベホマスライム P.504
HP•76 EXP•70 G•43
特徴•ベホマを唱える



90 オーク P.504
HP•105 EXP•125 G•55
特徴•——



91 キングスライム（※1） P.505
HP•210 EXP•200 G•115
特徴•馬車のドアを閉める



92 ほのおのせんし P.505
HP•73 EXP•130 G•50
特徴•ひのいきやかえんのいきを吐く



94 ケムケムベス P.505
HP•110 EXP•95 G•33
特徴•ヒャドやスクルトを唱える

砂漠のほこら周辺（東部）



65 はぐれメタル P.498
HP•6 EXP•10050 G•10
特徴•攻撃が効きにくい、すぐに逃げる



88 ベホマスライム（※2） P.504
HP•76 EXP•70 G•43
特徴•ベホマを唱える



115 マムー P.511
HP•99 EXP•183 G•37
特徴•ベホマスライムを呼ぶ



116 エリミネーター P.511
HP•83 EXP•195 G•54
特徴•みなごろしを使う



118 デンタザウルス P.511
HP•113 EXP•225 G•45
特徴•痛恨の一撃をくり出す



120 ボスガルム P.512
HP•130 EXP•245 G•63
特徴•すなけむりを吐く

名産博物館周辺

♥

65 はぐれメタル P.498
HP•6 EXP•10050 G•10
特徴•攻撃が効きにくい、すぐに逃げる


119 ガネーシャ P.512
HP•150 EXP•264 G•70
特徴•相手を馬車に弾き飛ばす


122 マドハンド P.512
HP•93 EXP•110 G•35
特徴•マドハンドやゴーレムを呼ぶ

♥♥♥

123 ゴーレム(※3) P.513
HP•190 EXP•330 G•90
特徴•——

♥♥

126 ケンタラウス P.513
HP•130 EXP•270 G•75
特徴•ベホイミを唱える


129 ネクロマンサー P.514
HP•132 EXP•325 G•90
特徴•マホカンタやザオラルを唱える


131 じゃしんのへいたい P.515
HP•115 EXP•270 G•63
特徴•ヤリで突き刺してくる

♥♥

199 プチヒーロー P.532
HP•150 EXP•72 G•50
特徴•アルテマソードを放つが失敗する

♥♥

200 プチファイター P.532
HP•120 EXP•70 G•32
特徴•直接攻撃にミスが多い

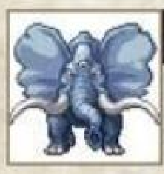
♥♥

201 プチプリースト P.532
HP•140 EXP•75 G•33
特徴•ベホマズンを唱えるが失敗する

♥♥

202 プチマージ P.532
HP•120 EXP•68 G•40
特徴•ザラキーマを唱えるが失敗する

グランバニア周辺/チゾットの山道周辺(北西部)


101 パオーム P.507
HP•140 EXP•145 G•40
特徴•相手を馬車に弾き飛ばす


102 ストーンマン P.507
HP•120 EXP•176 G•65
特徴•痛恨の一撃をくり出す

♥♥

104 メッサーラ P.508
HP•99 EXP•155 G•50
特徴•マホトーンを唱える


105 メイジキメラ P.508
HP•99 EXP•171 G•65
特徴•ギラやヒャドを唱える


108 のろいのマスク P.509
HP•70 EXP•210 G•40
特徴•呪いをかける

♥♥♥

109 オークキング P.509
HP•115 EXP•205 G•65
特徴•ザオラルを唱える

ネッドの宿屋周辺


94 ケムケムベス P.505
HP•110 EXP•95 G•33
特徴•ヒャドやスクルトを唱える


95 まほうじじい P.506
HP•84 EXP•123 G•50
特徴•ベギラマやベホイミを唱える

♥♥

96 ドラゴンマッド P.506
HP•125 EXP•127 G•45
特徴•わしづかみにしてくる


101 パオーム P.507
HP•140 EXP•145 G•40
特徴•相手を馬車に弾き飛ばす

メダル王の城周辺

♥♥♥

1 スライム P.482
HP•7 EXP•1 G•1
特徴•——


— スライム P.482
HP•55 EXP•24 G•18
特徴•合体してキングスライムになる


10 バブルスライム P.484
HP•15 EXP•6 G•7
特徴•どくこうげきを使う

♥

43 メタルスライム P.493
HP•5 EXP•1350 G•75
特徴•攻撃が効きにくい、すぐに逃げる

♥

88 ベホマスライム P.504
HP•76 EXP•70 G•43
特徴•ベホマを唱える

♥

91 キングスライム P.505
HP•210 EXP•200 G•115
特徴•馬車のドアを閉める

※1……スライムが合体したときにのみ出現
※2……マムーが呼んだときにのみ出現
※3……マドハンドが呼んだときにのみ出現

モンスター分布図

青年時代後半

ルラフェン周辺～ポートセルミ周辺

ルラフェン周辺（北部）

No.	モンスター	HP	EXP	G	特徴	ページ
30	ホイミスライム（※1）	35	19	14	ホイミを唱える	P.489
54	さんぞくウルフ	48	48	37	——	P.495
62	さまようよろい	65	65	35	ホイミスライムを呼ぶ	P.497
63	モーザ	67	57	45	バギを唱える	P.498
66	ミステリドール	70	50	120	ルカニやメダパニを唱える	P.498
67	デスパロット	50	65	35	まひこうげきを使う	P.499
69	パペットマン	52	70	30	ふしぎなおどり2を踊る	P.499
70	デススパーク	35	77	17	ベギラマを唱える	P.499
73	スモールグール	50	69	22	仲間を呼ぶ	P.500



ルラフェン周辺（西部）

No.	モンスター	HP	EXP	G	特徴	ページ
27	がいこつへい（※2）	42	25	12	どくこうげきを使う	P.489
45	おばけキノコ	35	40	35	あまいいきを吐く	P.493
69	パペットマン	52	70	30	ふしぎなおどり2を踊る	P.499
72	リビングデッド	105	85	11	がいこつへいを呼ぶ	P.500
73	スモールグール	50	69	22	仲間を呼ぶ	P.500
75	キラーパンサー	69	100	45	ツメで切り裂いてくる	P.501

要注意モンスター

エリミネーター



1ターンに2回つづけて行動するうえに、痛恨の一撃などで大ダメージを与えてくる。メラ系の呪文を使って手早く倒そう。

ルラフェン周辺（北東部）

	No.	名前	HP	EXP	G	特徴	
 ♥♥♥	4	ドラキー	10	4	3	たまに身をかわす	P.483
	42	ガスミンク	37	35	30	すなけむりを吐く	P.492
 ♥♥	45	おばけキノコ	35	40	35	あまいいきを吐く	P.493
 ♥♥♥	40	エビルアップル	30	30	18	バギを唱える	P.492
	44	ピッキー	30	38	30	ルカニを唱える	P.493
	46	ともしびこぞう	41	42	37	メラを唱える	P.493

ポートセルミ周辺（北部）／ルラフェン周辺（北西部）

	No.	名前	HP	EXP	G	特徴	
 ♥	65	はぐれメタル	6	10050	10	攻撃が効きにくい、すぐに逃げる	P.498
	115	マムー	99	183	37	ベホマスライムを呼ぶ	P.511
	118	デンタザウルス	113	225	45	痛恨の一撃をくり出す	P.511
 ♥	88	ベホマスライム（※3）	76	70	43	ベホマを唱える	P.504
 ♥♥	116	エリミネーター	83	195	54	みなごろしを使う	P.511
	120	ボスガルム	130	245	63	すなけむりを吐く	P.512

ポートセルミ周辺（南部）／ルラフェン周辺（中央部）／カジノ船周辺

	No.	名前	HP	EXP	G	特徴	
 ♥♥♥	18	まほうつかい	30	18	20	ヒャドやマホトーンを唱える	P.486
	54	さんぞくウルフ	48	48	37	――	P.495
 ♥	62	さまようよろい	65	65	35	ホイミスライムを呼ぶ	P.497
 ♥♥	30	ホイミスライム（※1）	35	19	14	ホイミを唱える	P.489
	61	メタルライダー	50	135	31	高く飛び上がる	P.497
	63	モーザ	67	57	45	バギを唱える	P.498
 ♥♥	53	ドラゴンキッズ	52	50	45	ひのいきを吐く	P.495

ルラフェン周辺（南部）

	No.	名前	HP	EXP	G	特徴	
 ♥♥	57	エンプーサ	58	55	42	痛恨の一撃をくり出す	P.496
	61	メタルライダー	50	135	31	高く飛び上がる	P.497
 ♥♥	66	ミステリドール	70	50	120	ルカニやメダパニを唱える	P.498
 ♥♥	58	ビックアイ	74	52	28	つめたいいきを吐く	P.496
	63	モーザ	67	57	45	バギを唱える	P.498
	67	デスパロット	50	65	35	まひこうげきを使う	P.499

※1……さまようよろいが呼んだときにのみ出現
※2……リビングデッドが呼んだときにのみ出現
※3……マムーが呼んだときにのみ出現

目標レベル ▶ Lv25　ルーラでの訪問 ○　ラナルータの使用 ○

CASTLE

グランバニア城

GRANVANIA P.204



けわしい山々に囲まれた、グランバニア王国の城。8年前に新しい国王が誕生したが、ある事件が起こった直後に国王は姿を消してしまい、家臣たちはその行方を捜していた。

カギつきの扉		マップの回転
まほうのカギ ×1	さいごのカギ ×1	360°



城内1F

- 防具屋(→P.205)
- 道具屋(→P.205)
- 教会
- 宿屋(無料)

城内2F

- 武器屋(→P.205)
- ゴールド銀行
- ルイーダの店
- モンスター預かり所

※教会と宿屋以外は昼のみ利用できる

探索のアドバイス

新しくできた施設に足を運んでみよう

グランバニア城には数年ぶりに訪れることになるので、城のなかをまわって人々に最近の様子を聞いてみるといい。また、2Fの酒場には、ゴールド銀行、ルイーダの店、モンスター預かり所がオープンしている。とくにルイーダの店は、世界中でここにしかなく、これから何度か足を運ぶはずだ。



⬆ルイーダの店では、冒険に連れていく人間の仲間を選べる。

名産品インフォメーション

おもいでのロケット

ある出来事を記念して、グランバニアの名工が作り上げたロケットペンダント。美しい細工がほどこされており、なかに絵を入れられるようになっている。



目標レベル ▶ Lv25



ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

TOWN

ルラフェン

RULAFEN P.160



風を受けてまわる3基の風車と、迷路のようにつながった通路が特徴の町。名物でもあった、ベネットじいさんの家から出る煙が、ここ最近はすっかり見られなくなったようだ。

カギつきの扉	マップの回転
—	360°

人々の耳寄りなウワサ

ベネットじいさんはまだ寝こんでるんだな



古代呪文の研究にいそしんでいたベネットじいさんが、身体を壊して寝こんでいるという。寝こむ前は朝から晩まで研究をつづけていたそうだが、何か新しい発見はあったのだろうか。

探索のアドバイス

町の住人たちにもう一度話を聞いてまわろう

ベネットじいさんには、古代の呪文のことをまた教えてもらえるかもしれないので、お見舞いがてら話を聞きに行ってみよう。ちなみに、教会の屋上にいる女性からは、光の教団の教祖が書いたイブールのほんを3000ゴールドで買える。

目標レベル ▶ Lv25

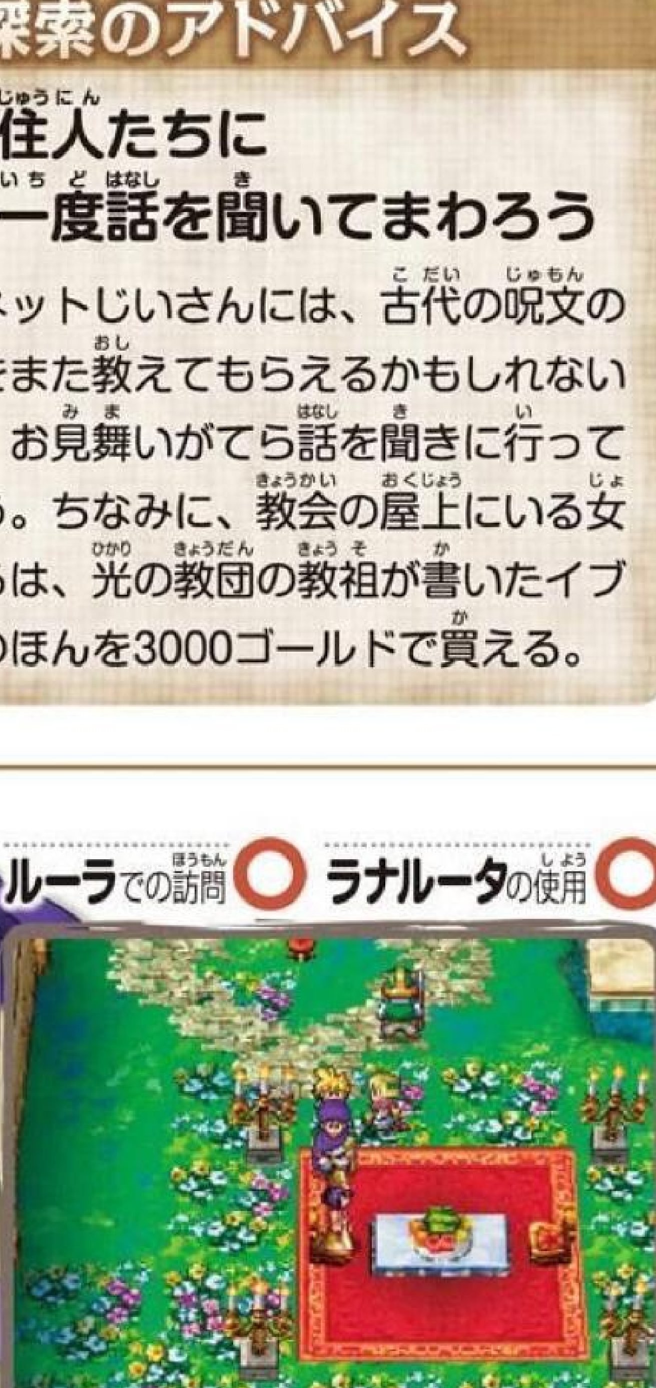


ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

CASTLE

テルパドール

TELPADOR P.186



予言者でもある女王アイシスが住む、砂漠に建てられた城。はるか昔に伝説の勇者が身につけていたとされる品が、いまでも変わらず新たな主人の訪れを待っている。

カギつきの扉	マップの回転
—	360°

人々の耳寄りなウワサ

勇者さまが現れる日が近いって！



テルパドールを治めるアイシスは、未来を知ることができる。彼女の予言によると、世界を危機から救う勇者が、近いうちにふたたび現れるというのだ。その人物とはいったい……？

探索のアドバイス

代々伝わってきた勇者の遺産とふたたび対面

以前、伝説の勇者が遺した装備品をアイシスに見せてもらったが、そのときは誰も装備できなかった。しかし、新しく増えた仲間のなかには、装備できそうな人がいるはずだ。心当たりのある人物を連れて、アイシスに会ってみよう。

モンスター分布図

青年時代後半

海全域～天空への塔周辺



海(天空への塔近海をのぞく)



183 オクトリーチ P.528
HP•73 EXP•95 G•37
特徴•ふしぎなおどり2を踊る



185 プチイール P.528
HP•65 EXP•99 G•29
特徴•のしかかってくる



186 シードッグ P.528
HP•88 EXP•113 G•45
特徴•激しく斬りつけてくる



188 キラーシェル P.529
HP•75 EXP•120 G•43
特徴•ザキを唱える



191 ネーレウス P.530
HP•130 EXP•230 G•110
特徴•いなずまを呼び寄せる



192 マーマンダイン P.530
HP•95 EXP•170 G•90
特徴•マホトーンを唱える



193 キャプテンクック P.530
HP•123 EXP•350 G•85
特徴•シードッグを呼ぶ

天空への塔近海



88 ベホマスライム(※1) P.504
HP•76 EXP•70 G•43
特徴•ベホマを唱える



186 シードッグ P.528
HP•88 EXP•113 G•45
特徴•激しく斬りつけてくる



189 マザーオクト P.529
HP•100 EXP•125 G•53
特徴•すなけむりを吐く



191 ネーレウス P.530
HP•130 EXP•230 G•110
特徴•いなずまを呼び寄せる



192 マーマンダイン P.530
HP•95 EXP•170 G•90
特徴•マホトーンを唱える



193 キャプテンクック P.530
HP•123 EXP•350 G•85
特徴•シードッグを呼ぶ



194 グロンテプス P.530
HP•160 EXP•400 G•125
特徴•はげしいほのおを吐く

仲間にしたい!! モンスター

ケンタラウス

仲間になりやすさ ♥♥



能力値のバランスが良い万能型の魔物。やけつくいき、ベホマ、フバーハといった、便利な呪文や特技を覚えていく。



天空への塔周辺


♥ **65 はぐれメタル** P.498
HP•6 EXP•10050 G•10
特徴•攻撃が効きにくい、すぐに逃げる


119 ガネーシャ P.512
HP•150 EXP•264 G•70
特徴•相手を馬車に弾き飛ばす


122 マドハンド P.512
HP•93 EXP•110 G•35
特徴•マドハンドやゴーレムを呼ぶ


♥♥♥ **123 ゴーレム（※2）** P.513
HP•190 EXP•330 G•90
特徴•──


♥♥ **126 ケンタラウス** P.513
HP•130 EXP•270 G•75
特徴•ベホイミを唱える


129 ネクロマンサー P.514
HP•132 EXP•325 G•90
特徴•マホカンタやザオラルを唱える


131 じゃしんのへいたい P.515
HP•115 EXP•270 G•63
特徴•ヤリで突き刺してくる


♥♥ **199 プチヒーロー** P.532
HP•150 EXP•72 G•50
特徴•アルテマソードを放つが失敗する


♥♥ **200 プチファイター** P.532
HP•120 EXP•70 G•32
特徴•直接攻撃にミスが多い


♥♥ **201 プチプリースト** P.532
HP•140 EXP•75 G•33
特徴•ベホマズンを唱えるが失敗する


♥♥ **202 プチマージ** P.532
HP•120 EXP•68 G•40
特徴•ザラキーマを唱えるが失敗する

※1……マザーオクトが呼んだときにのみ出現
※2……マドハンドが呼んだときにのみ出現

お金持ちの屋敷周辺


12 スカルサーペント P.485
HP•15 EXP•7 G•7
特徴•仲間を呼ぶ


21 ナイトウイプス P.487
HP•20 EXP•12 G•7
特徴•ルカニを唱える


♥♥♥ **25 ゴースト** P.488
HP•22 EXP•11 G•12
特徴•──


♥♥ **26 おばけキャンドル** P.488
HP•24 EXP•13 G•11
特徴•メラを唱える

モンスター分布図

青年時代後半

エルヘブン周辺

※1



エルヘブン周辺(北部)

No.	モンスター	HP	EXP	G	特徴	参照
117	バルーン	119	217	60	メダパニを唱える	P.511
121	シャドーサタン	115	252	60	ヒャダルコやザキを唱える	P.512
123	ゴーレム (♥♥♥)	190	330	90	──	P.513
124	リザードマン	127	215	65	ルカナンやスカラを唱える	P.513
125	ひくいどり	95	238	63	かえんのいきを吐く	P.513

エルヘブン周辺(南部)

No.	モンスター	HP	EXP	G	特徴	参照
116	エリミネーター (♥♥)	83	195	54	みなごろしを使う	P.511
118	デンタザウルス	113	225	45	痛恨の一撃をくり出す	P.511
120	ボスガルム	130	245	63	すなけむりを吐く	P.512
121	シャドーサタン	115	252	60	ヒャダルコやザキを唱える	P.512
123	ゴーレム (♥♥♥)	190	330	90	──	P.513
124	リザードマン	127	215	65	ルカナンやスカラを唱える	P.513

エルヘブン周辺(最南部)

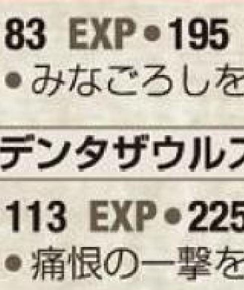
No.	モンスター	HP	EXP	G	特徴	参照
101	パオーム	140	145	40	相手を馬車に弾き飛ばす	P.507
102	ストーンマン	120	176	65	痛恨の一撃をくり出す	P.507
104	メッサーラ (♥♥)	99	155	50	マホトーンを唱える	P.508
105	メイジキメラ	99	171	65	ギラやヒャドを唱える	P.508
108	のろいのマスク	70	210	40	呪いをかける	P.509
109	オークキング (♥♥♥)	115	205	65	ザオラルを唱える	P.509

※1……古代の遺跡周辺(中央部)と同じモンスター(→P.263)が出現する

仲間にしたい! モンスター

ゴーレム

仲間になりやすさ ♥♥♥



肉弾戦の専門家で、最大HP、ちから、みのまもりが高い。先頭に立たせて、敵の攻撃を受け止める壁になってもらおう。

DUNGEON

目標レベル ▶ Lv26

ルーラでの訪問 ✕　リレミトの使用 ✕

海の神殿

SEA TEMPLE

水に囲まれた神秘的な神殿。外海と大陸内部をつなぐ水路は船ごと入れるほど広く、エルヘブン方面に通じている。水路の片隅にある門は固く閉ざされていて、いまはまだ開かない。



カギつきの扉	マップの回転
さいごのカギ ×1	✕ 回転できない

残さずゲット! アイテムチェックシート

- 水路　サタンヘルム
- 水路　ちいさなメダル

水路　馬車 ○　中断 ○



出現するモンスター

No.	名前	HP	EXP	G	特徴	参照
88	ベホマスライム(※1)	76	70	43	ベホマを唱える	P.504
128	ゾンビナイト	167	282	40	どくこうげきを使う	P.514
181	しびれくらげ	50	77	22	やけつくいきを吐く	P.527
127	ブリザードマン	104	290	60	こごえるふぶきを吐く	P.514
129	ネクロマンサー	132	325	90	マホカンタやザオラルを唱える	P.514
189	マザーオクト	100	125	53	すなけむりを吐く	P.529

※1……マザーオクトが呼んだときにのみ出現

TOWN

目標レベル ▶ Lv27

ルーラでの訪問 ○　ラナルータの使用 ○

エルヘブン

ELHEAVEN

切り立った岩山を利用して造られた村。外の世界からは孤立しており、訪れる旅人はほとんどいない。この地に住む民族は、昔から不思議な力を受け継いできたという。



カギつきの扉	マップの回転
—	360°



残さずゲット!
アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ まもりのたね
- □ ？？？(だいじなもの)
- □ ？？？(だいじなもの)
- □ せいなるほうせき(名産品)
- □ てんのしへんしゅう(名産品)
- □ ちいさなメダル

読書の記録

- □「わが師の意志」



人々の耳寄りなウワサ

まほうのじゅうたんがあれば自由に旅ができる



吟遊詩人の話によると、草原や湖、海などの上を自由に飛べるまほうのじゅうたんが、ここエルヘブンに納められているらしい。手に入れることができれば、冒険で役立ちそうだ。

エルヘブンの民は神に選ばれし民族



かつてエルヘブンに住んでいた人々は特別な能力を持っていたが、いまでもその力を残すのは4人の長老のみ。少し前には、偉大な能力を持つ女性もいたという話だが……。

世界のどこかにふしぎな塔があるそうじゃ



たき火のそばにいる老人からは、古い言い伝えを教えてもらえる。それによると、世界のどこかにある不思議な塔を最上階まで登れば、神のいる天空の城へたどりつけるという。

探索のアドバイス

重要な話と大切な道具を見逃さないように

エルヘブンでは、今後の冒険に欠かせない便利な道具を手に入れたり、主人公とゆかりの深い人物に関する話を聞いたりできる。しかし、階段や道が複雑に入り組んでいるため、見落としてしまいがちな場所も多い。マップを回転させて全体を見渡し、スミズミまで探索しよう。

名産品インフォメーション

てんのしへんしゅう

神の言葉が書かれた賛美歌の本。表紙には美しい刺繍がほどこされている。祈りの塔で暮らしていた女性も、この詩篇集を愛読していたようだ。



ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋　営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
まどろみのけん	6300	攻 +55
ウォーハンマー NEW	6500	攻 +60
はがねのムチ NEW	7400	攻 +65
こおりのやいば NEW	9000	攻 +70
ゆうわくのけん NEW	9800	攻 +70
りりょくのつえ	2500	攻 +55

防具屋　営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
ぎんのむねあて	5000	守 +40
まほうのよろい NEW	12000	守 +60
ひかりのドレス	8800	守 +45
けんじゃのローブ NEW	12000	守 +50
ドラゴンシールド NEW	7100	守 +30
ちりょくのかぶと NEW	13000	守 +40

オススメの商品　まほうのよろい

高い守備力を持つよろい。メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系の呪文で受けるダメージを減らせるのも、大きな利点だ。



名産品インフォメーション

せいなるほうせき

美しい輝きを放つ青い宝石。きらめく結晶が含まれた原石から作り出されるが、その加工ができるのは、名工と呼ばれる腕利きの職人のみ。





冒険をもっと楽しもう！

青年時代後半編①

青年時代後半になると、自由に冒険できる範囲がグッと広がる。新しく手に入れた品々も活用して、世界をめぐろう。

いろいろなことを試してみよう

冒険の豆知識（ぼうけんのまめちしき）

各地で新たな出来事が

しばらく冒険から遠ざかっていたあいだに、世界各地ではいろいろと変化があったようだ。ここで紹介している場所以外の町や城にも足を伸ばして、人々から話を聞いてまわるといいだろう。

山奥の村

おだやかな雰囲気は、昔とまったく変わっていない。しかし、温泉に入っていた女性の着がえがなくなるという、ちょっとした事件が起きている。



⬆犯人はまだ村のなかにいるかもしれないので捜してみよう。

ラインハット城

一時は荒れていたラインハット王国も、いまでは若い王が平和に治めている。城内には主人公とゆかりの深い人がいるので、忘れずに会いに行こう。また、夜の城下町では、武器屋と話ができる。どうやら彼は、旅の商人から手に入れたよろいをなくしてしまい、それを探しているらしい。



⬆ラインハット城のなかでは、少年時代のヘンリーを思い出させるような、ちょっとしたエピソードも……？

カボチ村

農作物を荒らす化け物の騒動を青年時代前半に解決していて、なおかつフローラかデボラが仲間になったことがあれば、さる人物からの使いの者が夜のカボチ村に姿を現す。贈り物を届けにきてくれたようなので、見かけたらぜひ話しかけておこう。



⬆使いの者は、ずいぶんと長いあいだ仕事をしつづけていた様子だ。

閉ざされていた扉をまほうのカギで開ける

まほうのカギを手に入れると、それまでの冒険中に見つけたカギのかかっている扉のいくつかを開けることができる。まほうのカギで開く扉は右記の場所にあるので、ひととおり訪れておきたい。

まほうのカギで開けられる扉がある場所

- アルカパの町（→P.104）
- オラクルベリー（→P.134）
- 港町ポートセルミ（→P.154）
- グランバニア城（→P.204）



⬆まほうのカギで扉を開けた先では、道具やお金などを手に入れられる。

外海へ出てほこらや屋敷を訪問

グランバニア城の近くから船に乗ると、これまでは行けなかった外側の海域へこぎ出せる。そのまま航海をつづけていけば、下記で紹介している3つの場所を訪れることができるのだ。なお、魔法のじゅうたんを持っているなら、それに乗って海を渡っていくと魔物に会わずにすむ。



←最果てのほこらは、海の神殿の近くにあるので、神殿に行く途中に訪れるのもいい。

最果てのほこら

グランバニア城から船で北上した先にある岬の先端に建っており、学者がひとりで暮らしている。この学者は、もの知りとして有名で、とくに道具に関してはたくさんの知識を身につけているらしい。彼からは、世界のどこかに存在する貴重な装備品について教えてもらえるのだ。



↑学者の話に出てくる装備品は、特別な効果を持っているという。

残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ かしこさのたね
- □ すごろくけん
- □ いのちのいし
- □ ちいさなメダル

オークション会場跡

かつて大規模なオークションが行われていた場所。ラインハット城の西の海辺にあるが、周囲を山で囲まれており、海側からしか訪れることができない。



↑いまはオークションが開催されておらず、人影はまったくない。



お金持ちの屋敷

グランバニア城がある大陸の南東の島に建てられた大きな屋敷。富豪の夫婦と使用人が住んでいるが、数年前に幼い息子が行方不明になって以来、夫婦はふさぎこんでいる。



←息子の行方は、いまだにわかっていないらしい。

残さずゲット! アイテムチェックシート

- □ すごろくけん
- □ ちいさなメダル

ルーラで船が移動する位置に変化が

ルーラやキメラのつばさを使うと船も一緒に移動してくるが、いくつかの場所では、青年時代前半と後半で船の移動先が変わる。具体的には右の6ヵ所が当てはまり、これらの場所から船に乗ると外海へ出られるので、覚えておくといい。

ルーラでの船の移動先が変わって外海へ出られるようになる場所

- ラインハット城
- オラクルベリー
- ルラフェン
- グランバニア城
- 北の教会
- サンタローズの村

名産品を集めよう

レヌール城や北の教会へふたたび足を運ぶと、新たな名産品が手に入る。名産博物館の展示を充実させるためにも、忘れずに入手しておきたい。なお、レヌール城で名産品を手に入れるには、別の名産品が必要となる。



⬆少年時代の冒険を思い出して、夜のレヌール城を訪れてみると……。

⬇北の教会では、不思議なインクを作ろうとしていた学者に話を聞いてみよう。



サンタローズの村に新しい武器屋が開店

ある出来事のせいで、少年時代とは大きく様子が変わってしまったサンタローズの村。しばらくは教会と宿屋しかなかったが、つい最近、武器屋がオープンしたようだ。なかなか良い品をあつかっているので、ぜひ立ち寄っておこう。ちなみに、宿屋の料金は以前と変わらず、ひとり2ゴールド。



⬅新しくできた店は、以前に武器屋があった場所で営業している。

ショップガイド

SHOP GUIDE

武器屋

営業時間【昼】

アイテム名	値段(G)	効果
どくがのナイフ	900	攻 +24
ウォーハンマー	6500	攻 +60
ゾンビキラー NEW	11500	攻 +80
らいじんのヤリ NEW	13500	攻 +85
ドラゴンキラー NEW	15000	攻 +90
こおりのやいば	9000	攻 +70

オススメの商品 ドラゴンキラー

攻撃力が高いだけでなく、ドラゴン系の魔物に対して大ダメージを与えられる。今後の冒険でとても役立つので、なるべく早めに買っておきたい。



冒険者たちに贈るヒント集

お役立ちQ&A

(おやくだちキューアンドエー)

Q 魔法のじゅうたんを手に入れたらどこに行けばいいのでしょうか?

A 魔法のじゅうたんに乗れば、草原や砂漠、海や川といった、下が平らな場所を飛んで移動できる。そういえば、テルパドールの北東にある大陸は、川のせいで奥地まで行くことができなかったはず。さっそく向かってみるといい。



⬅森林や山は、魔法のじゅうたんでは越えられない。草原か砂漠で乗り降りしよう。

目標レベル▶Lv28

ルーラでの訪問 ×　リレミトの使用 ○

DUNGEON

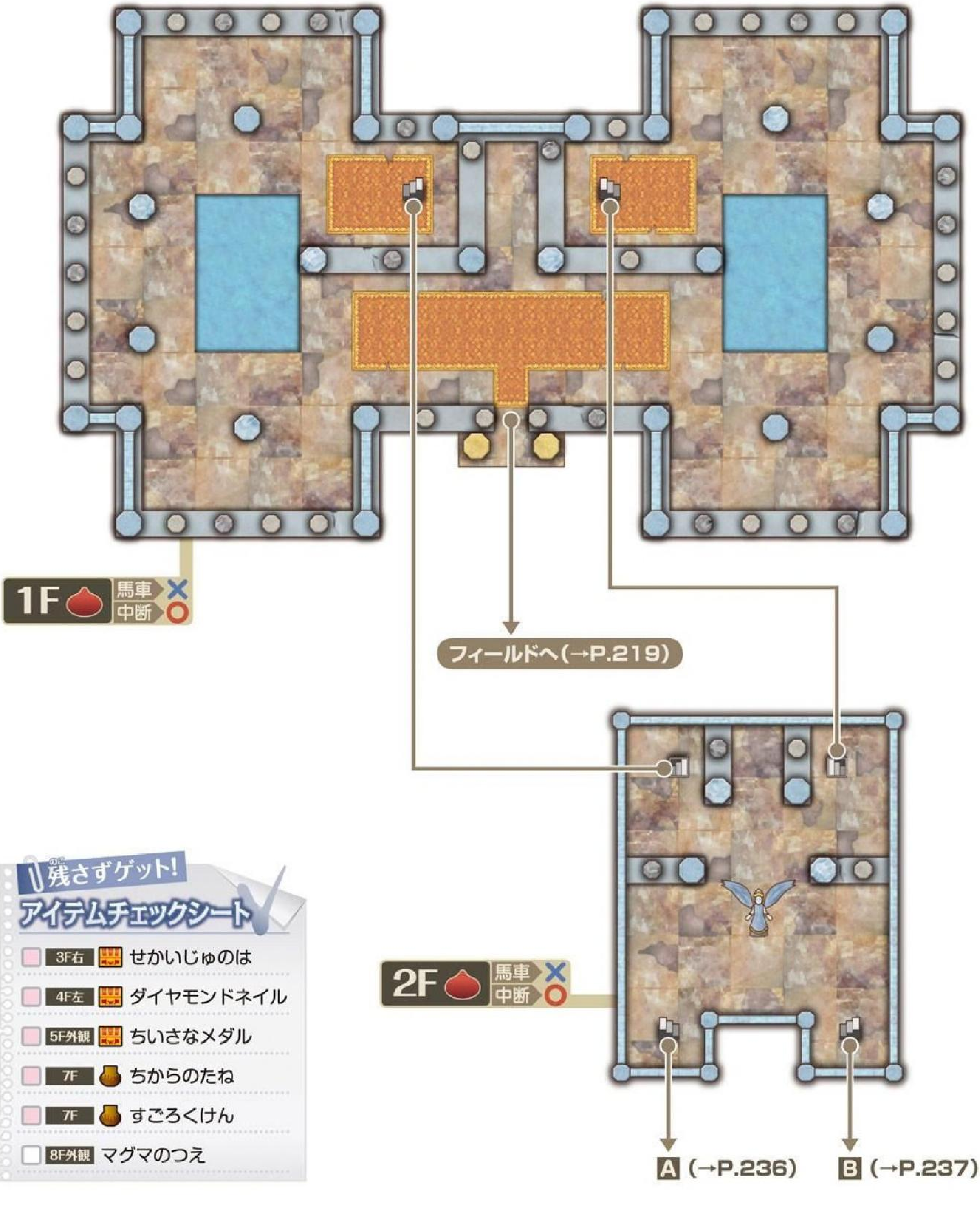
天空への塔

CELESTIAL TOWER



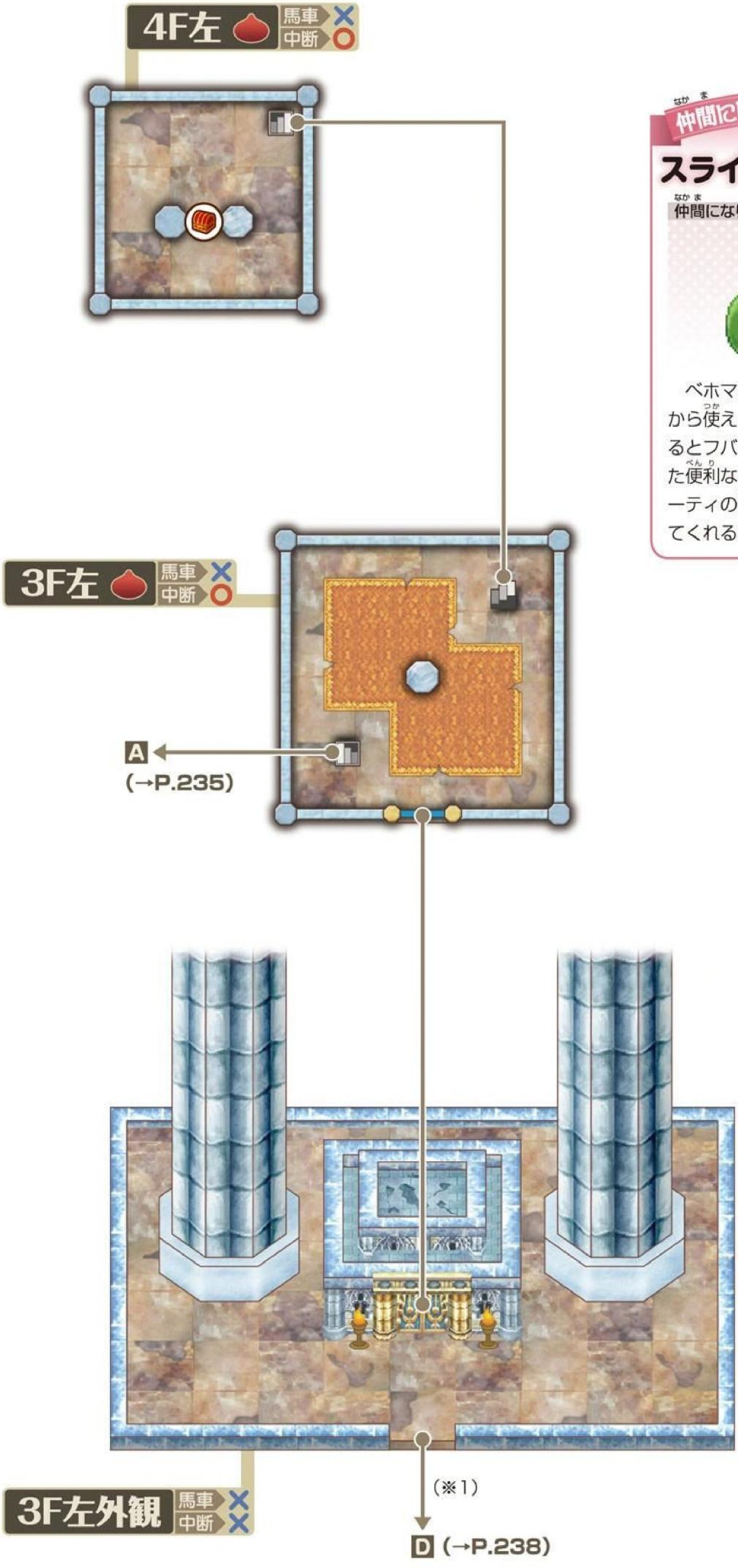
世界の中心に位置する大陸の南部にそびえ立つ巨大な塔。かつては天空の城まで届いているとも言われていたが、いまでは荒れ果ててしまい、かろうじてリフトだけが動いている。

カギつきの扉	マップの回転
—	360°



残さずゲット!
アイテムチェックシート

- 3F右 せかいじゅのは
- 4F左 ダイヤモンドネイル
- 5F外観 ちいさなメダル
- 7F ちからのたね
- 7F すごろくけん
- 8F外観 マグマのつえ



仲間にしたい!! モンスター

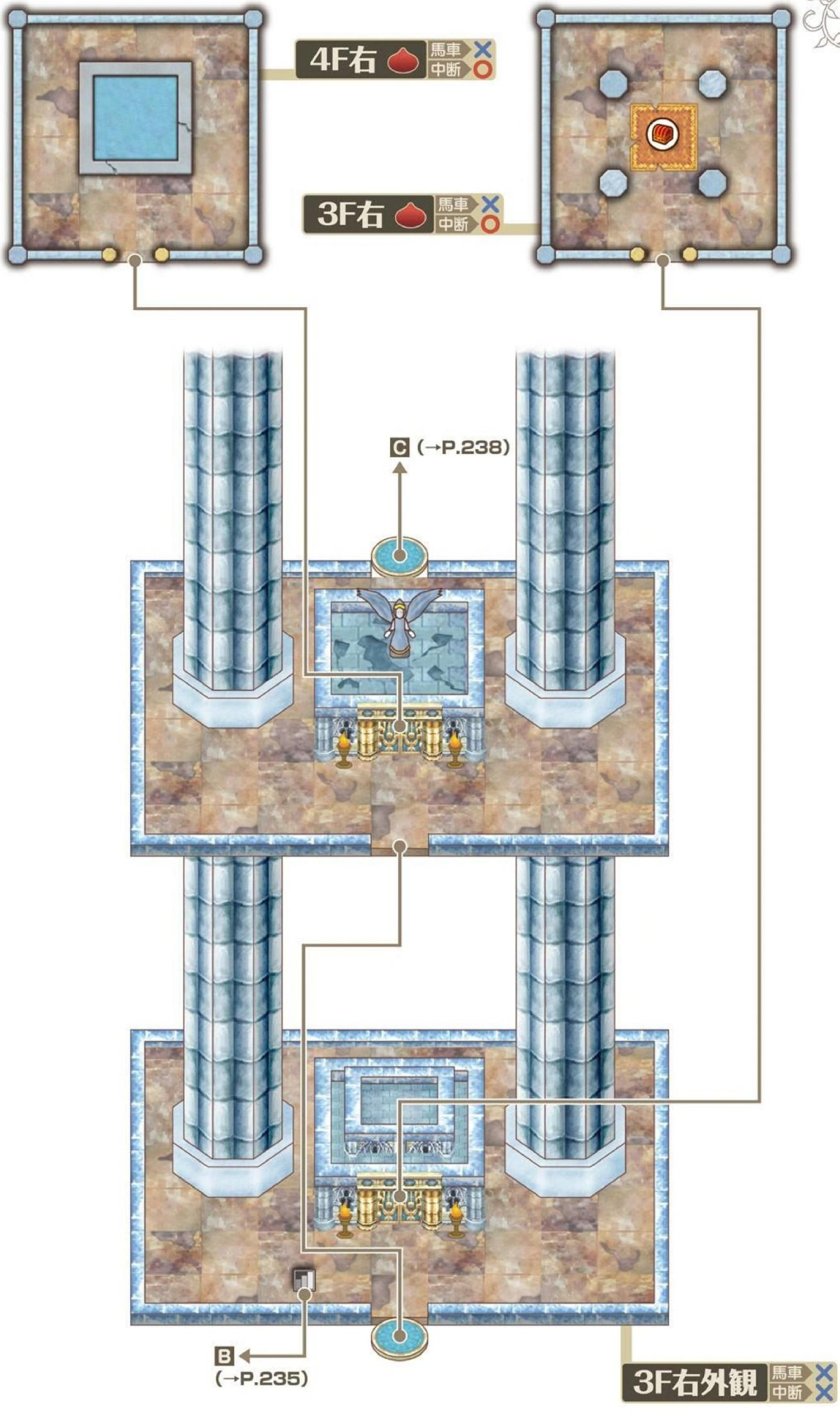
スライムベホマズン

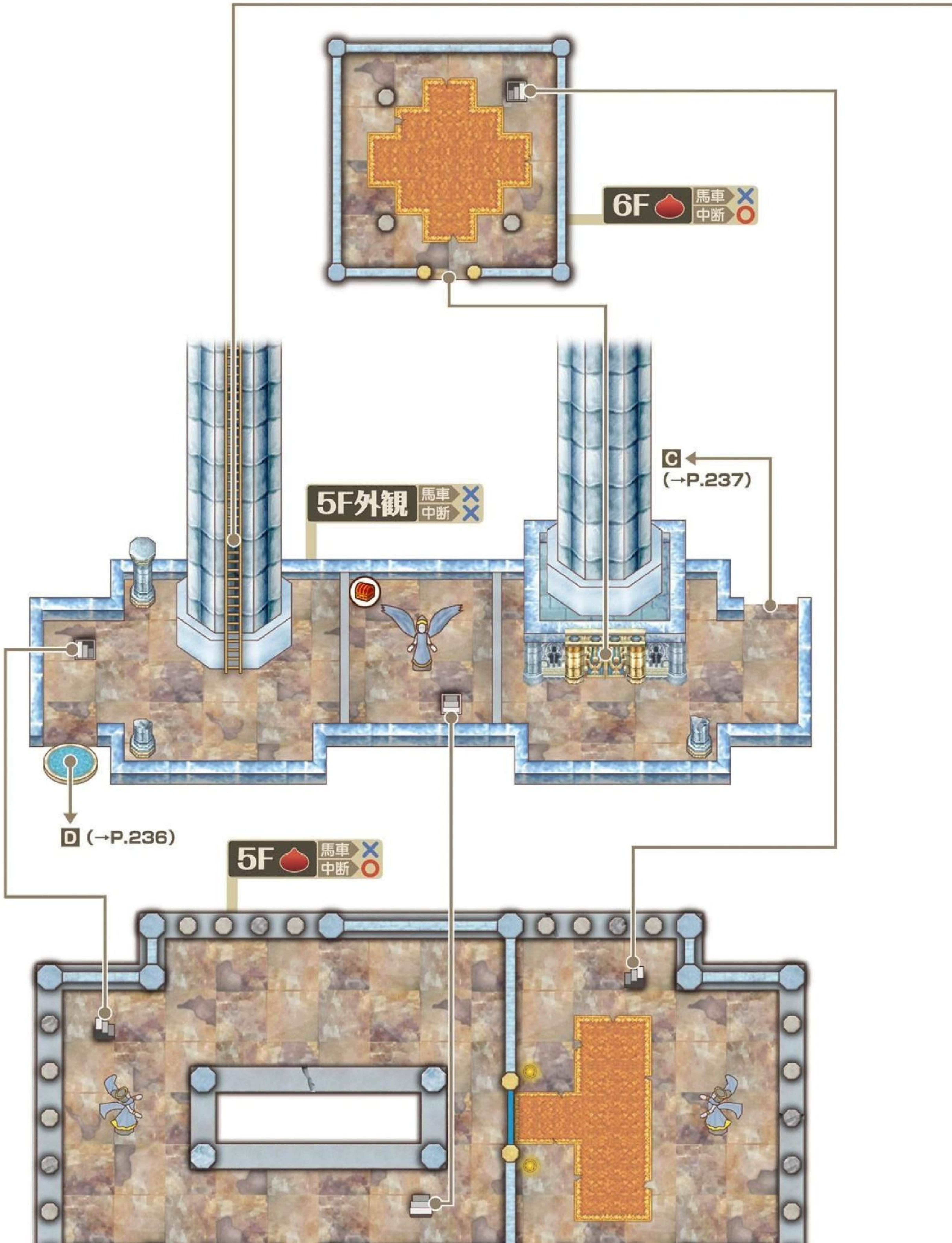
仲間になりやすさ

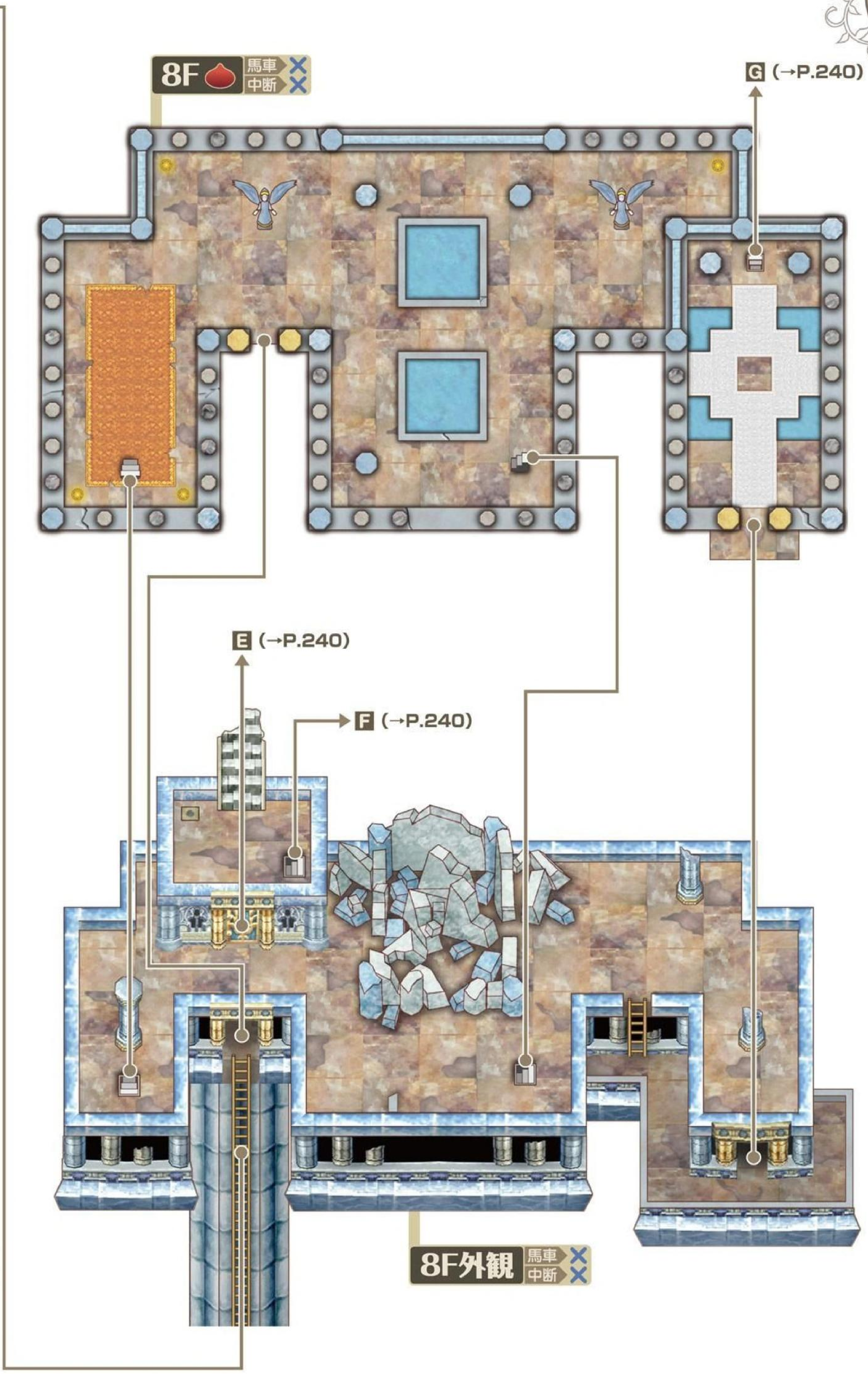


ベホマズンとマホトラを最初から使えるほか、レベルが上がるとフバーハやザオリクといった便利な呪文も覚えていく。パーティの回復役として大活躍してくれるはずだ。

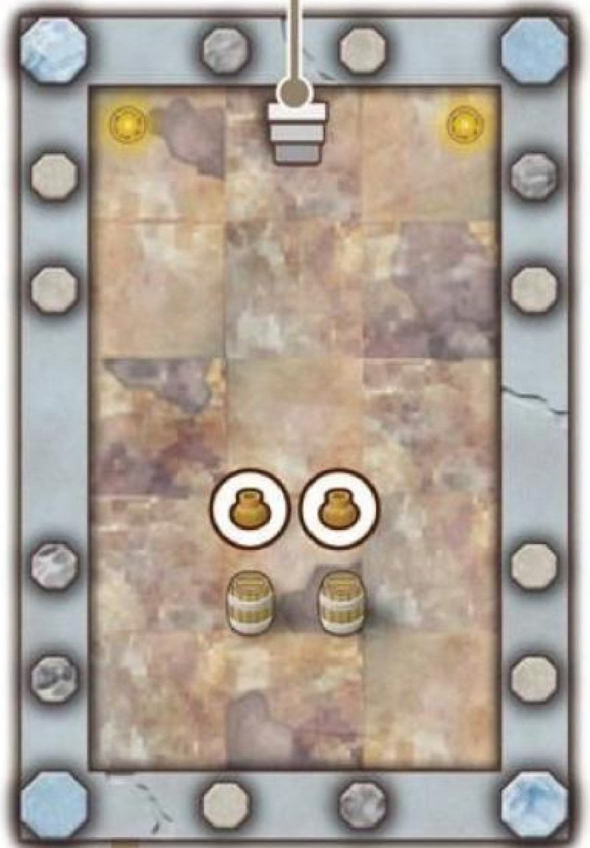
※1……3F左外観から5F外観へは、5F外観からリフトで下りてきたあとのみ移動可能


4F右
馬車 ×
中断 ○
3F右
馬車 ×
中断 ○
C (→P.238)
B
(→P.235)
3F右外観
馬車 ×
中断 ×


6F 馬車 × 中断 ○
5F外観 馬車 × 中断 ×
C (→P.237)
D (→P.236)
5F 馬車 × 中断 ○


8F
馬車 ×
中断 ×
G (→P.240)
E (→P.240)
F (→P.240)
8F外観
馬車 ×
中断 ×

G (→P.239)



7F 馬車 ✕ 中断 ○

9F 馬車 ✕ 中断 ○



E (→P.239)
F (→P.239)

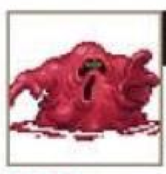
要注意モンスター

ガーゴイル

ラリホーでこちらを眠らせてくるだけでなく、仲間を呼ぶこともある。ギラ系やバギ系の呪文などで早めに倒そう。



出現するモンスター


107 ジェリーマン P.509
HP•320 EXP•550 G•85
特徴•モシャスで相手に変身する


116 エリミネーター P.511
HP•83 EXP•195 G•54
特徴•みなごろしを使う


117 バルーン P.511
HP•119 EXP•217 G•60
特徴•メダパニを唱える


121 シャドーサタン P.512
HP•115 EXP•252 G•60
特徴•ヒャダルコやザキを唱える


123 ゴーレム P.513
HP•190 EXP•330 G•90
特徴•――


124 リザードマン P.513
HP•127 EXP•215 G•65
特徴•ルカナンやスカラを唱える


125 ひくいどり P.513
HP•95 EXP•238 G•63
特徴•かえんのいきを吐く


126 ケンタラウス P.513
HP•130 EXP•270 G•75
特徴•ベホイミを唱える


130 スライムベホマズン P.514
HP•156 EXP•380 G•100
特徴•マホトラやベホマズンを唱える


131 じゃしんのへいたい P.515
HP•115 EXP•270 G•63
特徴•ヤリで突き刺してくる


132 ビヒーモス P.515
HP•138 EXP•295 G•80
特徴•アストロンを唱える


133 ガーゴイル P.515
HP•123 EXP•290 G•85
特徴•仲間を呼ぶ


134 ソルジャーブル P.515
HP•143 EXP•335 G•90
特徴•武器を振りまわす



DUNGEON

目標レベル ▶ Lv29



ルーラでの訪問 ✕　リレミトの使用 ✕

地下遺跡の洞窟

SUBTERRANEAN RUINS

エルヘブン南東の湖の中央にある、岩で入口がふさがれた洞窟。内部には、トロッコ用の線路が張りめぐらされている。洞窟は、湖の底に沈んだ天空城までつづいているようだ。



カギつきの扉	マップの回転
—	✕ 回転できない



ポイント切りかえで進路を変更

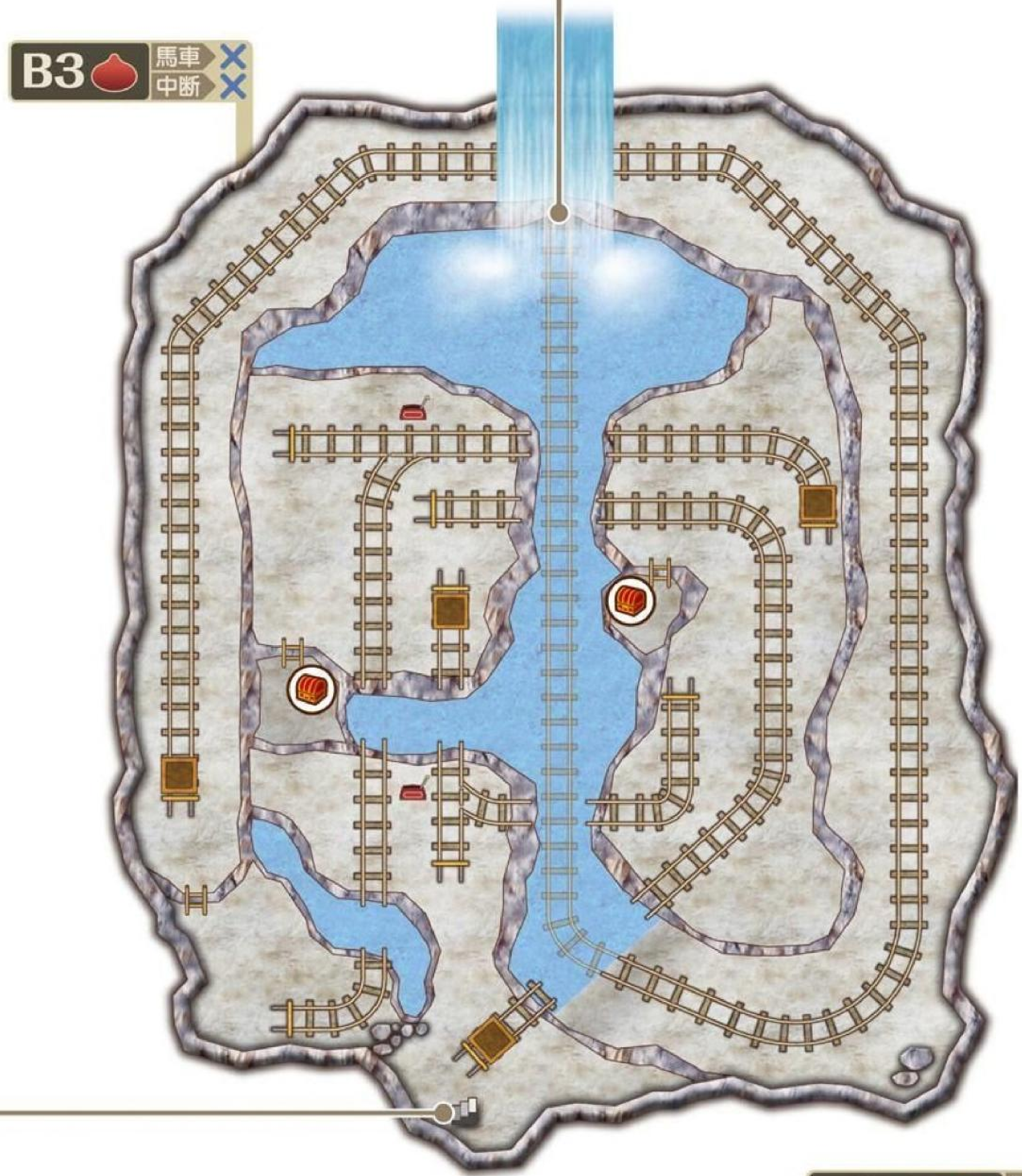
トロッコに乗ると、線路が途切れるところまで一気に進んでいき、途中で止まることができない。各所にあるレバーを調べて線路のポイントを切りかえ、進む方向をコントロールしよう。



⬆レバーは、トロッコに乗っていないときに操作できる。

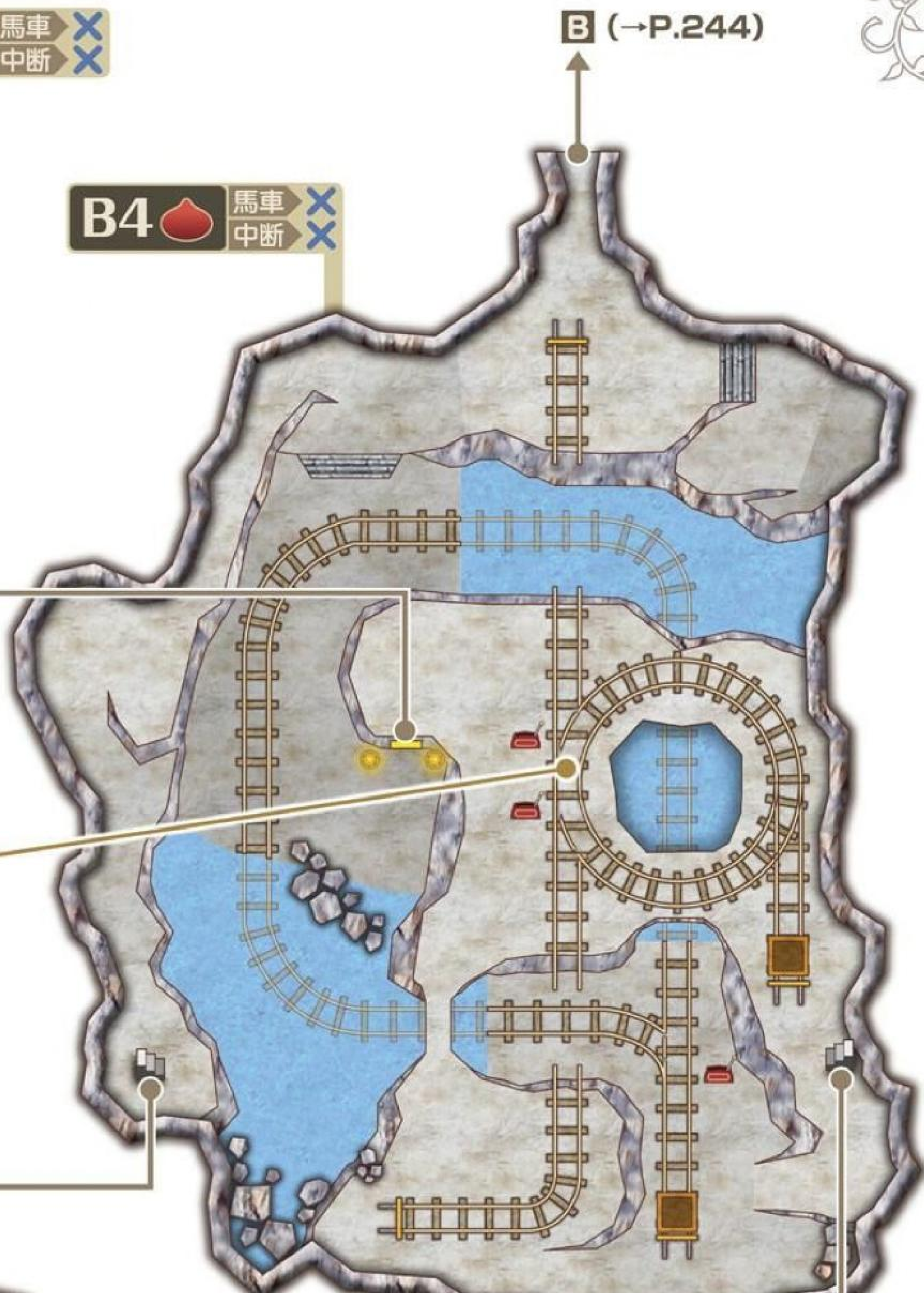
残さずゲット!
アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

□	B2-B	950ゴールド
□	B2-B	いのちのきのみ
□	B2-B	ちいさなメダル
□	B3	750ゴールド
□	B3	まほうのせいすい
□	祭壇の広間	しゅくふくのつえ


B3
馬車
中断


B2-B
馬車
中断
A (→P.241)





トロッコから助けを求める声が

ここには、トロッコから降りられずに困っている人がいる。助けてあげるには、そばにある線路のポイントをうまく切りかえる必要がありそうだ。



シーソーの線路が行き先を変える

この線路はシーソーのようになっていて、トロッコで乗り上げると反対側に傾き、線路のつながりかたが変わる。トロッコに乗るときはシーソーの傾きも考えに入れておこう。



⬆下がっている側からシーソーに乗ると、トロッコの重みによって傾きかたが逆になる。

要注意モンスター

サターンヘルム



2種類の呪いをかけてくる。呪われるのを防ぐ手立てはないので、MPが呪われた場合に備えて、シャナクを覚えている仲間をパーティに入れておきたい。



大空洞 馬車 ✕ 中断 ✕

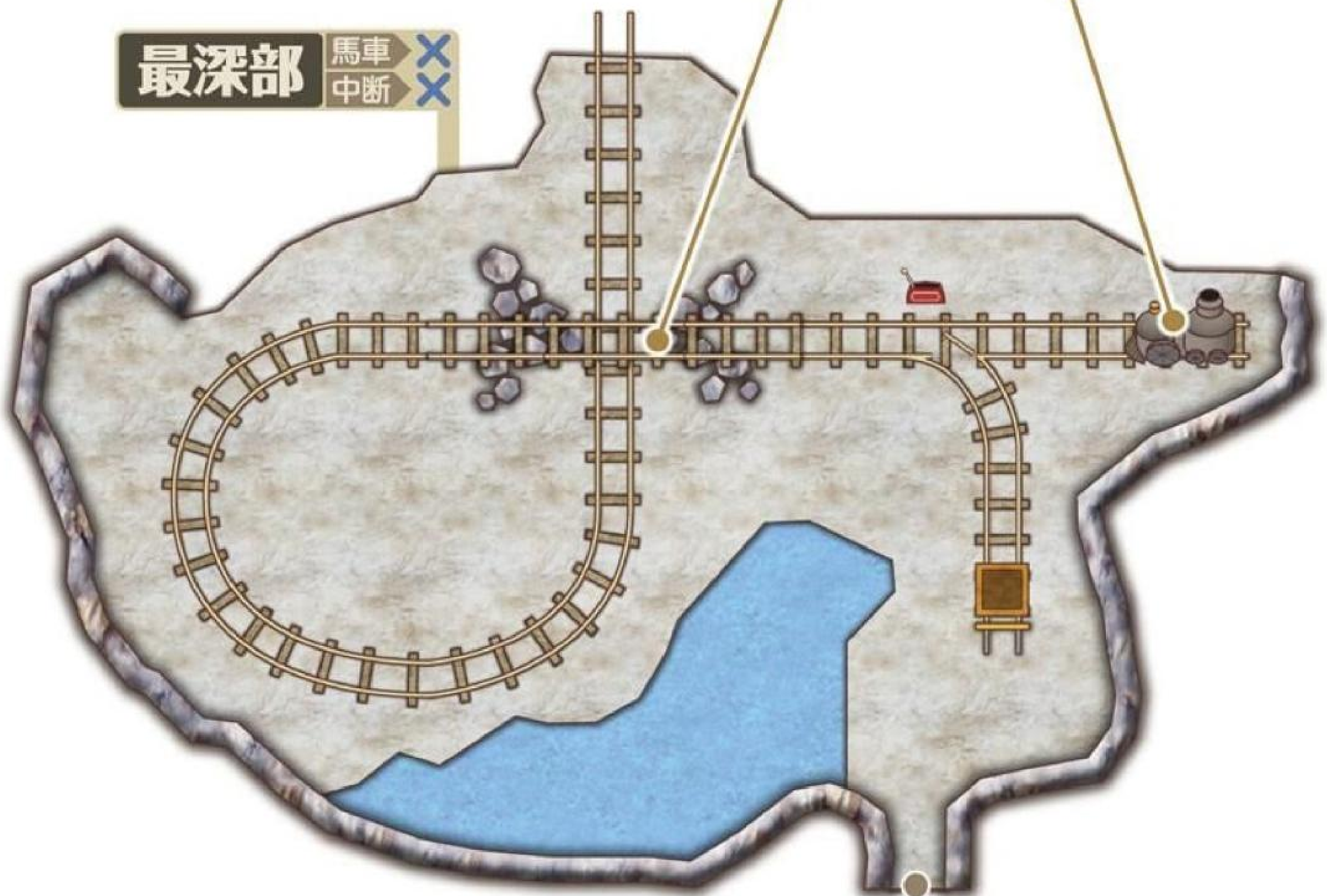
B (→P.243)

坂になった線路を登るには？

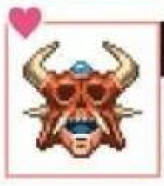
線路が交差している部分は坂になっていて、トロッコの力だけでは登ることができない。線路の端に止まっている古い機関車なら、坂を越えることができそうだが……。



←機関車を調べても何の反応もないが、大きな衝撃を与えれば動き出してくれるかも。



出現するモンスター

	No.	モンスター	参照	HP	EXP	G	特徴
	128	ゾンビナイト	P.514	167	282	40	どくこうげきを使う
	134	ソルジャーブル	P.515	143	335	90	武器を振りまわす
	135	サターンヘルム	P.516	115	294	95	呪いをかける
	136	グレイトマムー	P.516	140	310	65	蹴飛ばしてくる
	137	イズライール	P.516	135	401	110	かえんのいきを吐く
	138	サウルスロード	P.516	135	376	95	たいあたりをしてくる
	139	りゅうせんし	P.517	123	380	81	仲間を呼ぶ

CASTLE

目標レベル ▶ Lv30



(※1)
ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ×

てんくうじょう
天空城
CELESTIAL CASTLE



空高くに浮かび、世界を治める神が住まうと伝えられていた城。いつのころからか湖の底に沈んでしまい、あちこちで浸水している城内に人の姿はまったく見られない。

カギつきの扉	マップの回転
—	90°

※1……キメラのつばさは「×」



城内1F
教会(※2)

※2……城浮上前は利用できない

残さずゲット!
アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

天空城浮上後
- □ せかいじゅのしずく(※3)
- □ すごろくけん
- □ ???(だいじなもの)
- □ せかいじゅのなえぎ(名産品)
- □ ちいさなメダル

ドラゴンオーブ入手後
- □ ???(だいじなもの)

読書の記録

天空城浮上後
- □「星空のしんぴ」
- □ ボロボロになった天空人の日記

※3……使ったりして手持ちやふくろからなくなれば、そのたびに入手できる



探索のアドバイス

城を復活させるため協力を求めに行こう

天空城は湖底に沈んでいて水浸しになっているので、はじめて訪れたときにはかぎられた場所しか探索できない。プサンと協力して天空城が墜落した原因を探り出し、ふたたび城を浮上させるためにいろいろな人の力を借りに行こう。



⬅パーティに同行しているプサンからアドバイスをもらいつつ、天空城に起こった異変を調べてみよう。

冒険が進んでからは……

人々の耳寄りなウワサ



そのような名前の者はいなかったはずだが



城が復活すれば、もどってきた天空人からいろいろな話を聞ける。しかし、天空城までともに冒険をしてきたプサンの名前には聞き覚えがないという。いったいプサンは何者……？

ボブルの塔に能力を封印したそうじゃ



暖炉の奥の老人に話しかけると、「天空城の主である神は自分の能力をボブルの塔に封じたらしい」と教えてくれる。さらに、ボブルの塔で役立ちそうな道具のことまで話してくれるのだ。

探索のアドバイス

天空人たちから話を聞く

無事に天空城を復活させて空に浮き上がらせれば、城内のすべての場所へ行けるようになり、眠りから覚めた天空人たちが姿を現す。貴重な話を聞けるかもしれないので、しっかり探索するといい。



⬆空に浮かんだ天空城は、自由に操作して移動させることができる(→P.258)。

ここに注目！ せかいじゅのしずくが何度でも手に入る

浮上したあとの天空城の2Fでは、花畑のそばにある水槽を調べると、せかいじゅのしずくを何度でも手に入れることができる。ただし、すでにせかいじゅのしずくを持っているときは入手できないので、使ってなくなったらまた取りにくるといい。



⬆せかいじゅのしずくは味方全員のHPを完全に回復する便利な道具だ。

名産品インフォメーション

■ せかいじゅのなえぎ

世界に1本しかない神秘の巨木の苗木。眠りについていた天空人が大事に守ってきたため、鉢植えでも元気に育っている。



モンスター分布図 青年時代後半

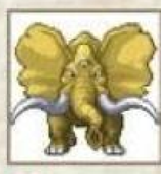
サラボナ周辺



封印のほこら周辺

画像	No.	名前	参照	HP	EXP	G	特徴
♥ 	65	はぐれメタル	P.498	6	10050	10	攻撃が効きにくい、すぐに逃げる
♥ 	88	ベホマスライム(※1)	P.504	76	70	43	ベホマを唱える
	115	マムー	P.511	99	183	37	ベホマスライムを呼ぶ
♥♥ 	116	エリミネーター	P.511	83	195	54	みなごろしを使う
	118	デンタザウルス	P.511	113	225	45	痛恨の一撃をくり出す
	120	ボスガルム	P.512	130	245	63	すなけむりを吐く

サラボナ周辺(南部)

画像	No.	名前	参照	HP	EXP	G	特徴
	27	がいこつへい(※2)	P.489	42	25	12	どくこうげきを使う
♥♥ 	30	ホイミスライム(※3)	P.489	35	19	14	ホイミを唱える
	38	わらいぶくろ(※2)	P.491	31	10	55	ホイミスライムを呼ぶ
	77	メタルハンター	P.501	72	140	51	激しく斬りつけてくる
♥♥ 	79	キメラ	P.502	81	90	45	ベホイミを唱える
	81	ベロゴン	P.502	105	99	35	顔をなめまわしてくる
	82	ダークマンモス	P.502	130	115	55	相手を馬車に弾き飛ばす
♥ 	83	ばくだんいわ	P.503	115	95	27	メガンテを唱える
	84	ランスアーミー	P.503	82	105	41	ヤリで突き刺してくる
	85	まものつかい	P.503	80	108	53	さまざまな魔物を呼ぶ
♥ 	88	ベホマスライム(※2)	P.504	76	70	43	ベホマを唱える

要注意モンスター

メガザルロック

倒されたモンスターをメガザルで復活させる。守備力が高くダメージを与えにくいので、ルカニやルカナンを活用しよう。



うわさのほこら周辺

No.	モンスター	HP	EXP	G	特徴	ページ
67	デスパロット	50	65	35	まひこうげきを使う	P.499
68	ビッグスロース	85	74	42	スカラを唱える	P.499
69	パペットマン	52	70	30	ふしぎなおどり2を踊る	P.499
70	デススパーク	35	77	17	ベギラマを唱える	P.499
71	とつげきへい	60	79	42	突進してくる	P.500
73	スモールグール	50	69	22	仲間を呼ぶ	P.500
75	キラーパンサー	69	100	45	ツメで切り裂いてくる	P.501
76	グレゴール	92	85	43	バギマやマホカンタを唱える	P.501

迷いの森周辺

No.	モンスター	HP	EXP	G	特徴	ページ
137	イズライール	135	401	110	かえんのいきを吐く	P.516
140	シルバーデビル	140	403	100	ベギラマやマホキテを唱える	P.517
141	ラムポーン	128	350	68	馬車のドアを閉める	P.517
142	ドラゴンゾンビ	240	450	55	こごえるふぶきを吐く	P.517
143	メガザルロック	220	340	70	メガザルを唱える	P.518
199	プチヒーロー	150	72	50	アルテマソードを放つが失敗する	P.532
201	プチプリースト	140	75	33	ベホマズンを唱えるが失敗する	P.532
202	プチマージ	120	68	40	ザラキーマを唱えるが失敗する	P.532

サラボナ周辺(中央部)

No.	モンスター	HP	EXP	G	特徴	ページ
27	がいこつへい(※2)	42	25	12	どくこうげきを使う	P.489
30	ホイミスライム(※3)	35	19	14	ホイミを唱える	P.489
38	わらいぶくろ(※2)	31	10	55	ホイミスライムを呼ぶ	P.491
73	スモールグール	50	69	22	仲間を呼ぶ	P.500
76	グレゴール	92	85	43	バギマやマホカンタを唱える	P.501
77	メタルハンター	72	140	51	激しく斬りつけてくる	P.501
80	へびこうもり	63	80	33	やけつくいきを吐く	P.502
81	ベロゴン	105	99	35	顔をなめまわしてくる	P.502
82	ダークマンモス(※2)	130	115	55	相手を馬車に弾き飛ばす	P.502
84	ランスアーミー	82	105	41	ヤリで突き刺してくる	P.503
85	まものつかい	80	108	53	さまざまな魔物を呼ぶ	P.503
88	ベホマスライム(※2)	76	70	43	ベホマを唱える	P.504

※1……マムーが呼んだときにのみ出現
※2……まものつかいが呼んだときにのみ出現
※3……まものつかいに呼ばれたわらいぶくろが呼んだときにのみ出現

DUNGEON

目標レベル ▶ Lv30



ルーラでの訪問 ×　リレミトの使用 ○

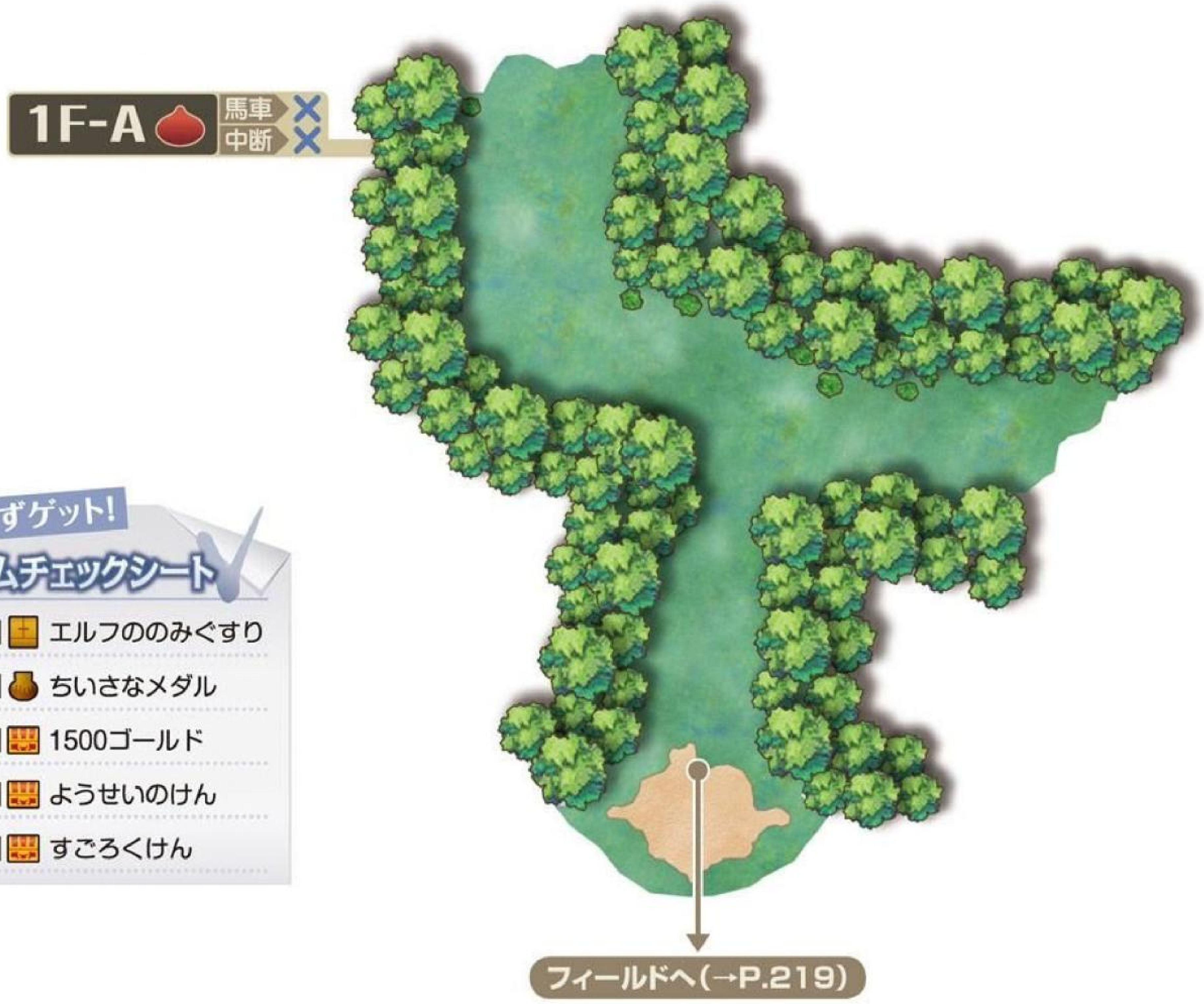
迷いの森

FOREST OF DISTRESS



足を踏み入れた者は道に迷ってしまうとウワサされる、奥深い森林。うっそうと生い茂る樹木によって作られた自然の迷宮は、一説によると妖精の住む世界に通じているらしい。

カギつきの扉	マップの回転
—	× 回転できない



残さずゲット! アイテムチェックシート

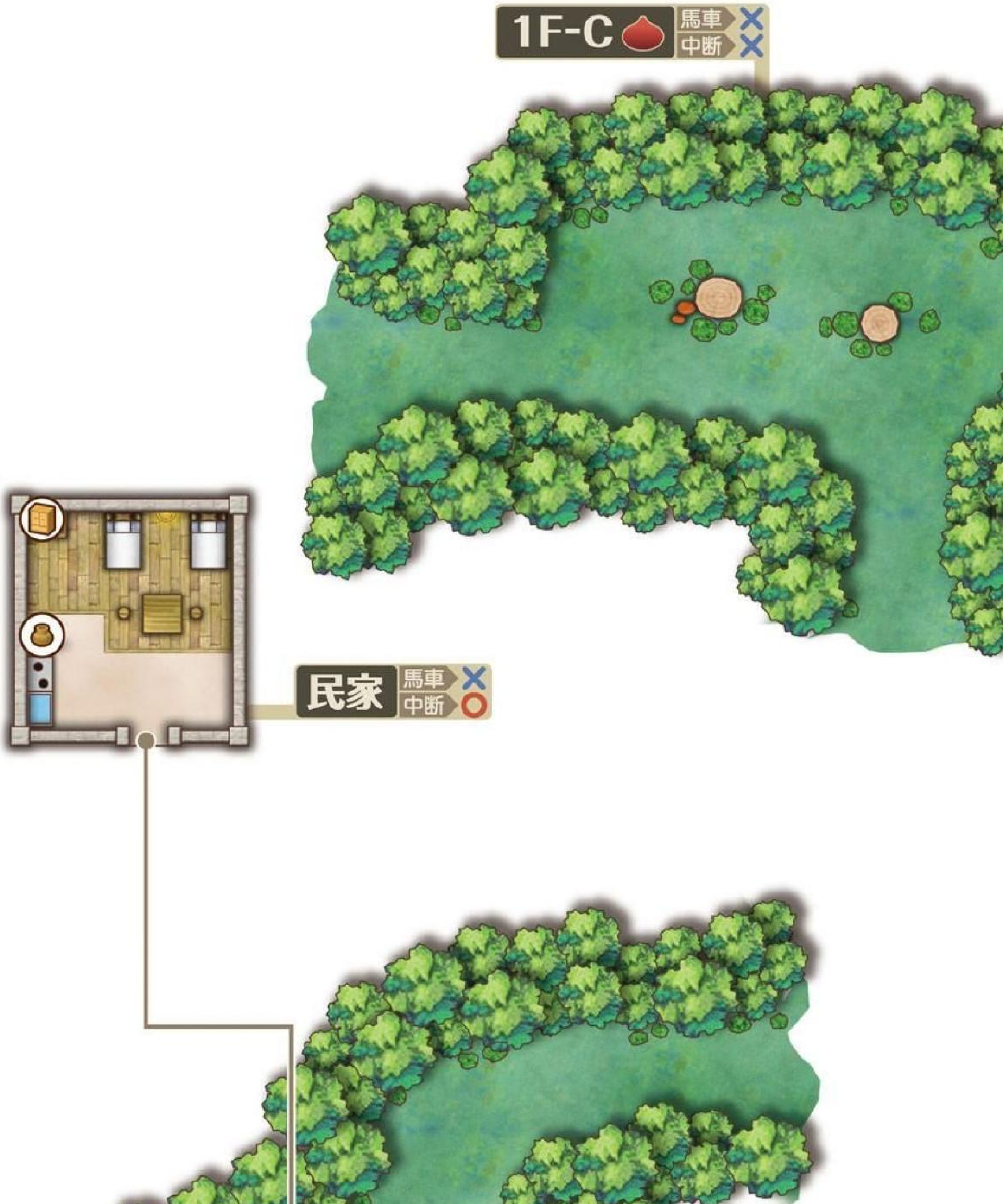
民家		エルフののみぐすり
民家		ちいさなメダル
1F-F		1500ゴールド
1F-H		ようせいのけん
1F-I		すごろくけん

道に迷ってしまう森を抜けるためには

この森の道は不思議なつながりかたをしていて、ふつうに歩いていると迷ってしまう。まずは1軒だけある民家を訪れ、森の抜けかたについて住人に話を聞くといい。



←民家の人の話では、子供にだけ見えるものがあるという。子供たちを連れていこう。

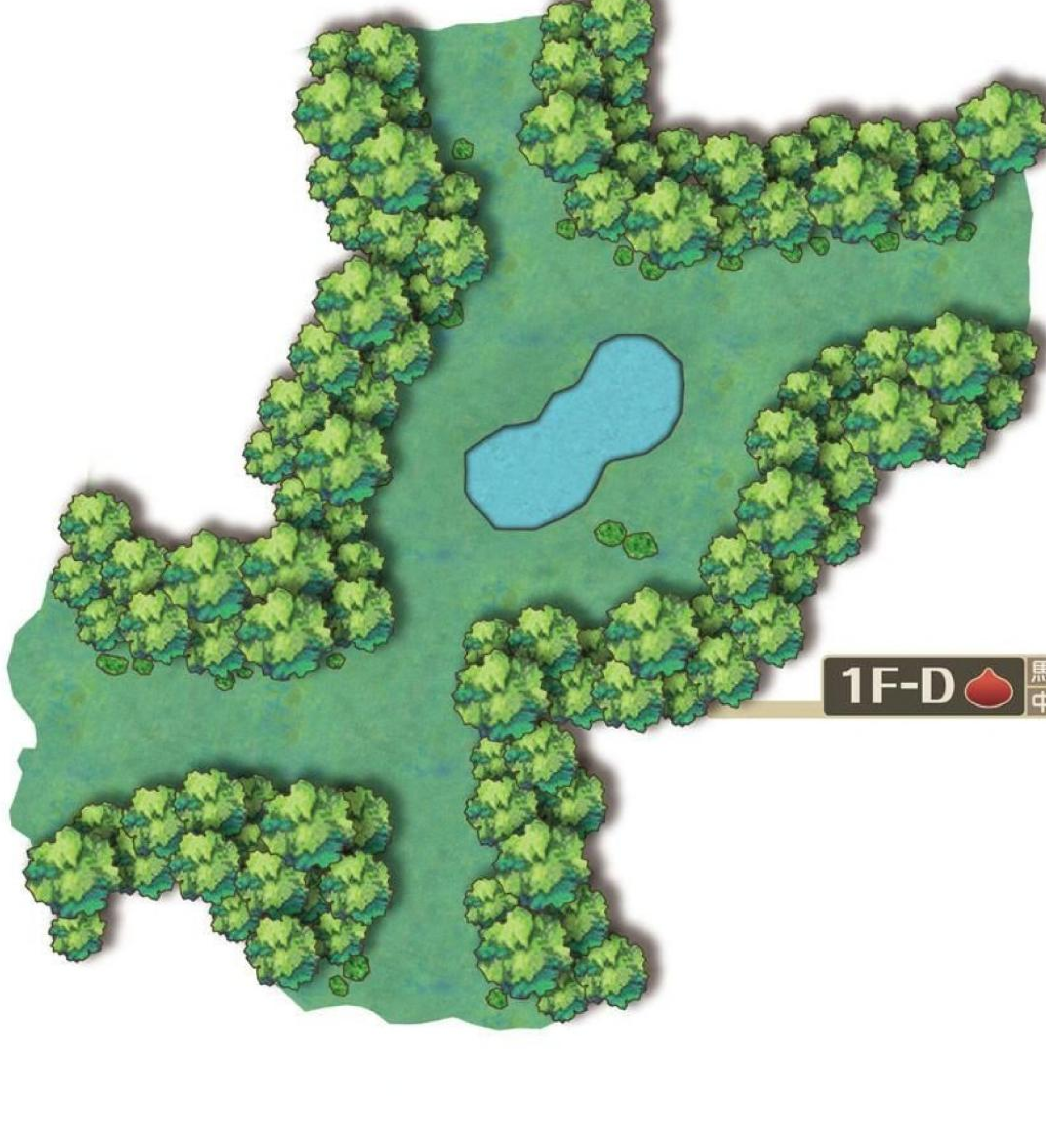


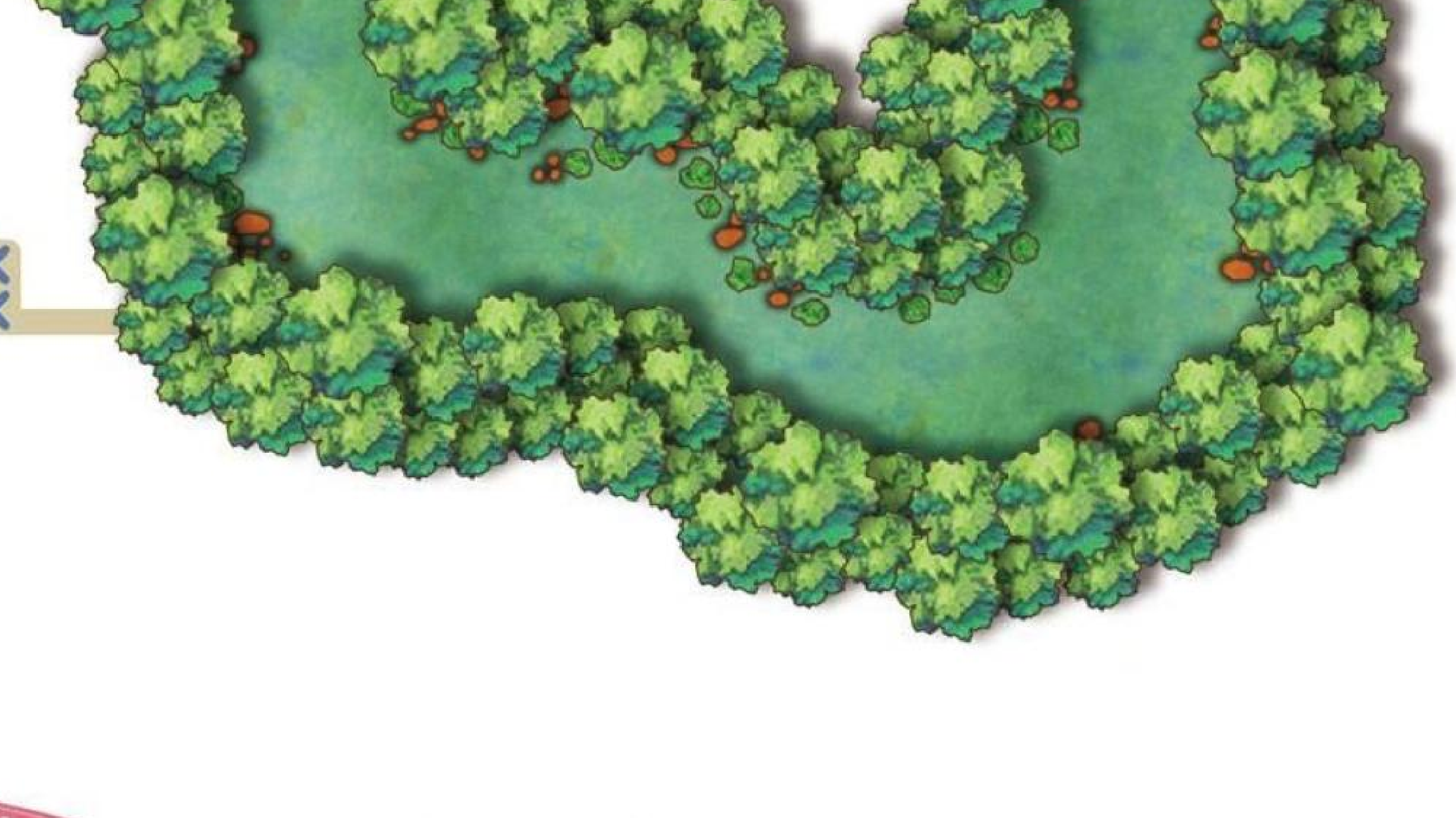
要注意モンスター

オーガヘッド



スカラ、マヌーサ、マホトーンなどの呪文を唱えるほか、こちらの作戦を勝手に変えてしまう。早めに呪文を封じるか、炎系の特技で攻めるのが無難。





仲間にしたい!! モンスター

アンクルホーン

レベルが低いうちから能力値が高めで、強力な攻撃呪文も覚える。仲間にもなりやすく、即戦力として活躍するはずだ。

仲間になりやすさ ♥♥♥



ひっそりと燃えているたき火に注目

この場所では、たき火が燃えている。あたりには誰もいないように見えるが、もしかすると火をつけた人物がすぐ近くにいるかもしれない。



⬆仲間たちが何かを見ていないか、話を聞いてみるのもいいかも？

1F-G 馬車 × 中断 ×

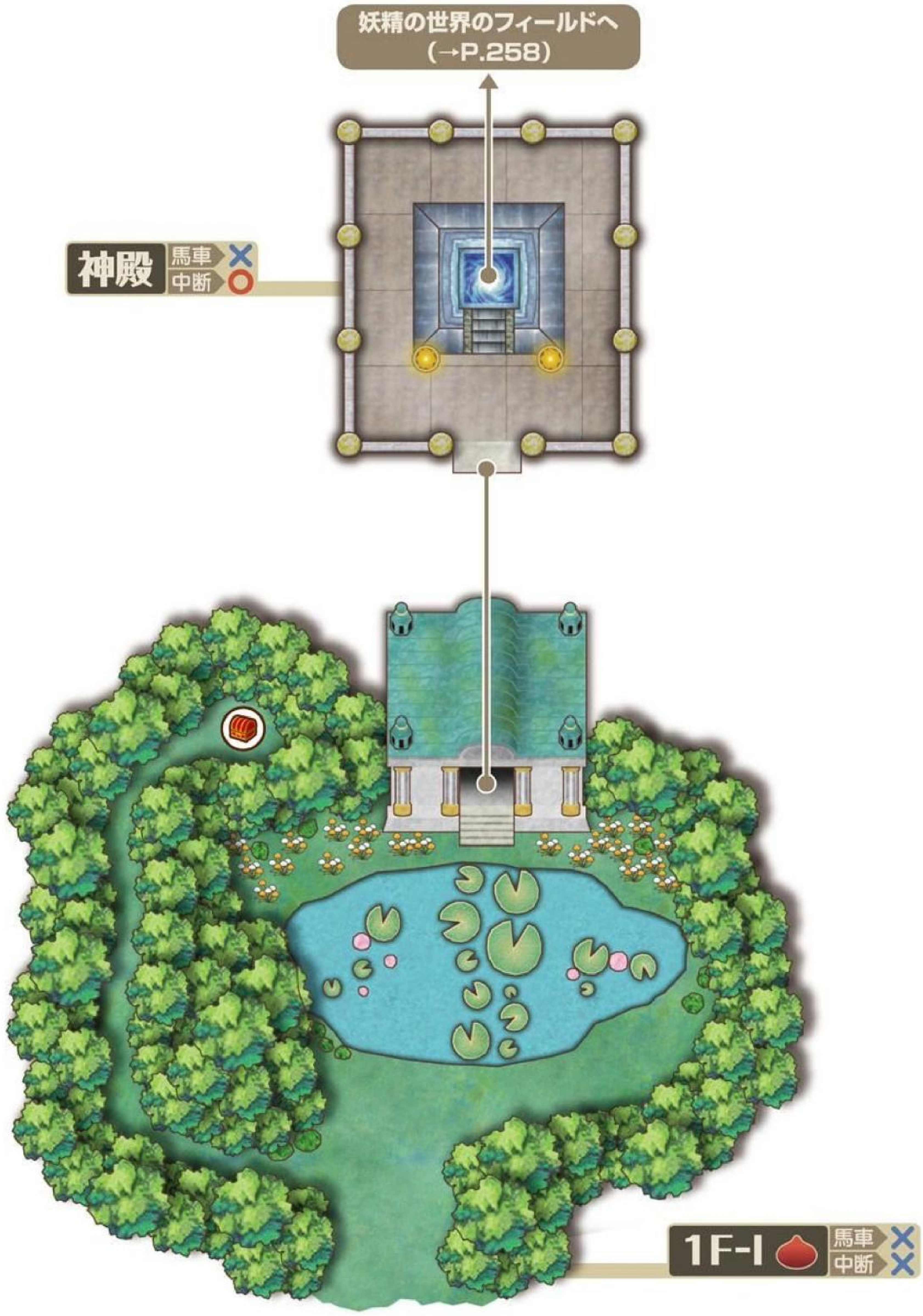


1F-F 馬車 × 中断 ×



1F-H 馬車 × 中断 ×





出現するモンスター

43 メタルスライム P.493
HP•5 EXP•1350 G•75
特徴•攻撃が効きにくい、すぐに逃げる

87 おどるほうせき P.504
HP•45 EXP•80 G•200
特徴•ルカナンやメダパニを唱える

141 ラムポーン P.517
HP•128 EXP•350 G•68
特徴•スカラを唱える

143 メガザルロック P.518
HP•220 EXP•340 G•70
特徴•メガザルを唱える

145 オーガヘッド P.518
HP•109 EXP•390 G•112
特徴•弾け飛ぶ、作戦を変更する

146 アンクルホーン P.518
HP•180 EXP•410 G•120
特徴•ベギラゴンを唱える

199 プチヒーロー P.532
HP•150 EXP•72 G•50
特徴•アルテマソードを放つが失敗する

200 プチファイター P.532
HP•120 EXP•70 G•32
特徴•直接攻撃にミスが多い

TOWN

目標レベル ▶ Lv30

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ×

妖精の村

FAIRY VILLAGE P.114

妖精たちが平和に暮らしている小さな村。少年時代に訪れてから長い年月がたっているが、村の様子はそれほど変わっていないらしく、心地よい空気に包まれている。



カギつきの扉	マップの回転
—	× 回転できない

人々の耳寄りなウワサ



妖精の城はふつうの人間には見えません



図書館にいるルナは、妖精の城についてくわしい話をしてくれる。人間の目には見えないという妖精の城へ行くためにはどんなことが必要なのか、彼女の言葉に耳を傾けてみよう。

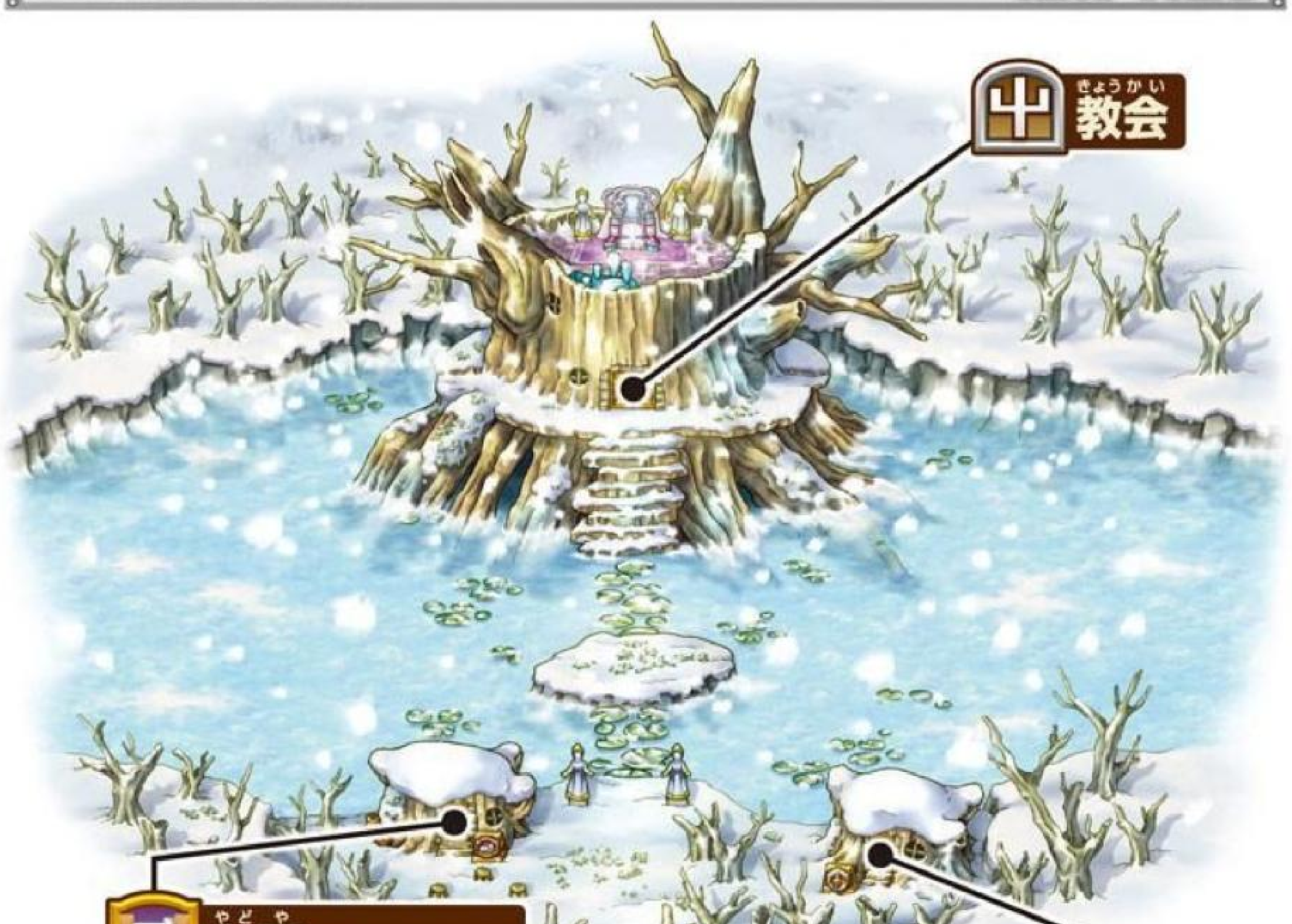
探索のアドバイス

かつての約束を胸に ポワンに相談しよう

妖精の村では、少年時代に冒険をともにしたベラや、村の長であるポワンなど、懐かしい面々と再会できる。そういえばポワンは、「将来困ったことがあったら力になる」と約束してくれていたはず。とりあえず彼女と話すのがよさそうだ。

ショップガイド

SHOP GUIDE



名産品インフォメーション

ようせいのはねペン

妖精の羽のように軽い不思議な羽ペン。村の図書館で作られており、世界を救うほどの偉業を成しとげた者なら、必要なときにゆずってもらえるだろう。



防具屋

アイテム名	値段(G)	効果
ほのおのよろい NEW	15000	守 +70
みずのはごろも NEW	14800	守 +55
シルクのビスチェ NEW	18800	守 +60
ほのおのたて NEW	17000	守 +40
ちからのたて NEW	25000	守 +45
ちりょくのかぶと	13000	守 +40

オススメの商品 ちからのたて

盾としての使い道以外に、戦闘中に道具として使うと自分にベホイミの効果がある。値は張るものの、ひとつ持っておけば何かと便利。



CASTLE

目標レベル ▶ Lv30



ルーラでの訪問 ✕　ラナルータの使用 ✕

妖精の城

FAIRIES' CASTLE

天空への塔の北側にそびえる神秘の城。ふだんは人間の目を避けるように、大きな湖に立ちこめた濃い霧のなかに姿を隠している。妖精の村や天空城と深い関係があるらしい。



カギつきの扉	マップの回転
—	360°

城内1F

教会



残さずゲット! アイテムチェックシート

- いかずちのつえ
- プリンセスローブ
- ？？？(だいじなもの)

読書の記録

- 古びた画集

探索のアドバイス

見えない城を探し出して城主に力を貸してもらおう

人間には見えないこの城に入るには、特別な道具の力が必要。城があると思われる場所でその道具を使えば、建物が姿を現すのだ(→P.259)。城内に入ったら、城の主に事情を説明し、協力を頼もう。



←2Fには、見る者の心を映し出す絵が飾ってある。

TOWN

目標レベル ▶ Lv31

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ○

サラボナの町

SARABONA P.166

世界的に有名な大金持ちのルドマンが屋敷を構える町。以前は町中が祝福ムードにわき立っていたが、いまは150年に一度の恐ろしい危機が忍び寄っているという。



カギつきの扉	マップの回転
—	360°

人々の耳寄りなウワサ

このごろルドマンさんの顔色が悪いんだ



最近、町の人々のあいだでは「ルドマンの様子がおかしい」という話題で持ち切りになっている。どうやら、数日前に旅の商人から聞いた話がルドマンを追いつめているようだ。

探索のアドバイス

恩人であるルドマンに会いに行ってみよう

ルドマンといえば、これまでとても世話になってきた恩人。その彼が、兵士に見張りの強化を頼んだり、酒場で酒を飲んで不安をまぎらわしたりと、気になる行動をとっているらしい。これは、本人に直接話を聞くべきだろう。

TOWN

目標レベル ▶ Lv31

ルーラでの訪問 ✕ ラナルータの使用 ✕

見はらしの塔

LOOKOUT TOWER

サラボナの町の隣に建っている高い塔。町に襲いくる魔物をいち早く発見できるようにと、ルドマンが建てさせた。塔の頂上では、見張りの兵士がつねに周辺を監視している。



カギつきの扉	マップの回転
—	360°

探索のアドバイス

報告のためにルドマンのもとへ急ぐと……

ルドマンから頼まれたことを終えてサラボナの町にもどってみると、急いでこの塔へくるように伝言される。なにやら緊迫した状況らしいので、念のために戦いの準備をしてから塔を登ろう。



←頂上にはルドマンの姿が。何が起こっているのか？

残さずゲット！

アイテムチェックシート

危機を切り抜けたあと

- ☐ ？？？（だいじなもの）





冒険をもっと楽しもう!

せいねんじだいこうはんへん 青年時代後半編②

天空城を復活させるために、ふたたび訪れることになった妖精の世界。景色のほかにも変化したところは多いのだ。

いろいろなことを試してみよう

冒険の豆知識 (ぼうけんのまめちしき)

妖精の世界を歩いてみる

　迷いの森を抜けると、妖精たちの住む世界へとたどり着く。この世界には幼いころにきたことがあるが、そのときとは様子が変わっている場所もあるので、ひととおり見に行ってみるといい。

すごろくの穴

　氷の館が建っていた場所に造られたすごろく場。たったひとりのドワーフの手によって完成したらしい。その名のとおり、穴のなかではすごろくが楽しめる(→P.323)。

残さずゲット!
アイテムチェックシート

- □ やくそう
- □ すごろくけん

ドワーフの洞窟

　妖精の村を追放されたドワーフが暮らしていた洞窟。いまでも、ひとりのドワーフが内部に住み着いているようだ。



⬆洞窟を進んでいくと、見覚えのあるドワーフの姿が……。



旅の扉（迷いの森の神殿へ／→P.254）

天空城を動かして空の旅を満喫

　天空城が浮上したあとは、オーブの祭壇にある石板に乗れば、城を自由に移動させることができる。天空城は魔法のじゅうたんよりも高く飛べるため、山に囲まれて入れなかったところにも行けるのだ。ただし、草原や砂漠などの平らな陸地にしか降りられないので注意しよう。



⬅天空城で移動しているときは魔物が現れず、安全な旅が楽しめる。

さいごのカギであちこちの扉を開こう

はるか昔に大盗賊のゴロステが持っていたと言われるさいごのカギ。これを入手すると、下記の場所にある閉ざされた扉の奥を探索できるようになる。とくにメダル王の城とグランバニア城には、ぜひ立ち寄っておこう。



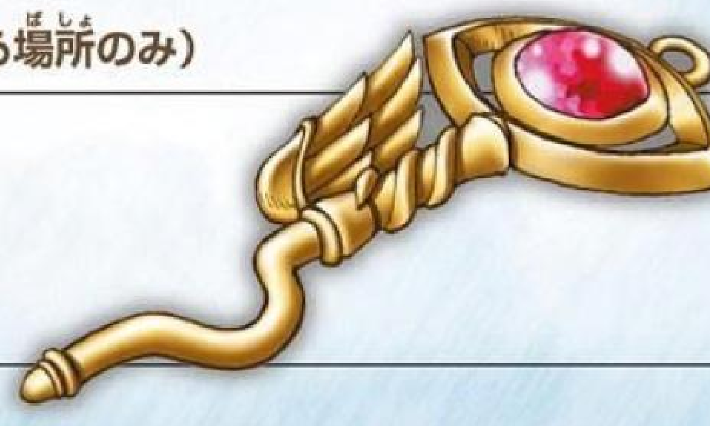
⬆ゴロステは、さいごのカギを持ったまま、巨大な怪物に飲みこまれたらしい。

⬇ふたつの城とオラクルベリーでは、貴重な品々を入手できる。



さいごのカギで開けられる扉がある場所（これまでに訪れたことがある場所のみ）

- 古代の遺跡（→P.124）
- オラクルベリー（→P.134）
- メダル王の城（→P.188）
- グランバニア城（→P.204）
- 海の神殿（→P.229）



冒険者たちに贈るヒント集

お役立ちQ&A

おやくだちキューアンドエー

Q 洞窟の入口に岩があってなかに入れないんだけど……

A エルヘブンの南に広がる大きな湖の中心には、地下遺跡の洞窟の入口がある。しかし、入口は岩でふさがれているため、そのままでは洞窟のなかに入れない。ある場所にいる天空人から授かった道具を使えば、邪魔な岩を高熱で溶かして、道を作ることができそうだ。



⬅マグマのような破壊力を秘めた道具を利用して、岩を取りのぞこう。

Q 妖精の村に通じるという森はどこにありますか？

A 海辺の修道院にいるシスターによると、妖精の村に通じている森はサラボナの町の東にあるらしい。とりあえず、そのあたりをくまなく探してみるといいだろう。ただし、そこへ行くためには、エルヘブンで手に入れた乗り物で川を越える必要がある。



⬅サラボナの東に広がる森のなかに、あやしい場所はないか、探してみよう。

Q 妖精の城へ行きたいのにどうしても見つかりません！

A 妖精の城については、妖精の村の図書館にいるルナが教えてくれる。彼女の話では、山と森に囲まれた湖に妖精の城が建っているそうだ。それらしい湖を見つけたら、イカダで湖面にこぎ出し、ポワンからもらった道具を使おう。



⬅道具を使う場所もルナが教えてくれたはず。何か目印があればわかりやすいのだが……。

モンスター分布図

青年時代後半

サンタローズ周辺
〜レヌール城周辺



レヌール城周辺（南西部）



30 ホイミスライム（※1） P.489
HP•35 EXP•19 G•14
特徴•ホイミを唱える



54 さんぞくウルフ P.495
HP•48 EXP•48 G•37
特徴•——



62 さまようよろい P.497
HP•65 EXP•65 G•35
特徴•ホイミスライムを呼ぶ

63 モーザ P.498
HP•67 EXP•57 G•45
特徴•バギを唱える

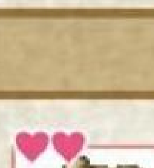


66 ミステリドール P.498
HP•70 EXP•50 G•120
特徴•ルカニやメダパニを唱える



67 デスパロット P.499
HP•50 EXP•65 G•35
特徴•まひこうげきを使う

69 パペットマン P.499
HP•52 EXP•70 G•30
特徴•ふしぎなおどり2を踊る



70 デススパーク P.499
HP•35 EXP•77 G•17
特徴•ベギラマを唱える



73 スモールグール P.500
HP•50 EXP•69 G•22
特徴•仲間を呼ぶ

レヌール城周辺（西部）


♥♥♥ **4 ドラキー** P.483
HP•10 EXP•4 G•3
特徴•たまに身をかわす


42 ガスミンク P.492
HP•37 EXP•35 G•30
特徴•すなけむりを吐く


♥♥ **45 おばけキノコ** P.493
HP•35 EXP•40 G•35
特徴•あまいいきを吐く


♥♥♥ **40 エビルアップル** P.492
HP•30 EXP•30 G•18
特徴•バギを唱える


44 ピッキー P.493
HP•30 EXP•38 G•30
特徴•ルカニを唱える


46 ともしびこぞう P.493
HP•41 EXP•42 G•37
特徴•メラを唱える

サンタローズ周辺（北部）


140 シルバーデビル P.517
HP•140 EXP•403 G•100
特徴•ベギラマやマホキテを唱える


147 へびておとこ P.519
HP•131 EXP•370 G•82
特徴•ラリホーマを唱える


149 バルバロッサ P.519
HP•171 EXP•410 G•98
特徴•せかいじゅのはを使う


142 ドラゴンゾンビ P.517
HP•240 EXP•450 G•55
特徴•こごえるふぶきを吐く


148 グレンデル P.519
HP•155 EXP•393 G•109
特徴•ベホイミを唱える、身を守る


♥♥ **150 ホークブリザード** P.519
HP•150 EXP•445 G•90
特徴•こごえるふぶきを吐く

レヌール城周辺（南部）


♥ **65 はぐれメタル** P.498
HP•6 EXP•10050 G•10
特徴•攻撃が効きにくい、すぐに逃げる


115 マムー P.511
HP•99 EXP•183 G•37
特徴•ベホマスライムを呼ぶ


118 デンタザウルス P.511
HP•113 EXP•225 G•45
特徴•痛恨の一撃をくり出す


♥ **88 ベホマスライム（※2）** P.504
HP•76 EXP•70 G•43
特徴•ベホマを唱える


♥♥ **116 エリミネーター** P.511
HP•83 EXP•195 G•54
特徴•みなごろしを使う


120 ボスガルム P.512
HP•130 EXP•245 G•63
特徴•すなけむりを吐く

サンタローズ周辺（南部）


♥♥♥ **4 ドラキー** P.483
HP•10 EXP•4 G•3
特徴•たまに身をかわす


♥♥ **41 ばくだんベビー** P.492
HP•33 EXP•37 G•32
特徴•メガンテを唱えるが失敗する


44 ピッキー P.493
HP•30 EXP•38 G•30
特徴•ルカニを唱える


27 がいこつへい P.489
HP•42 EXP•25 G•12
特徴•どくこうげきを使う


42 ガスミンク P.492
HP•37 EXP•35 G•30
特徴•すなけむりを吐く


♥♥ **45 おばけキノコ** P.493
HP•35 EXP•40 G•35
特徴•あまいいきを吐く

要注意モンスター

ホークブリザード

ザラキでこちらの息の根を止めようとする。マホトーンなどでザラキを封じるか、メラ系やギラ系の呪文で早めに倒さないと、極めて危険だ。



※1……さまようよろいが呼んだときにのみ出現
※2……マムーが呼んだときにのみ出現

モンスター分布図

青年時代後半

ラインハット周辺〜神の塔周辺



ラインハット周辺



32 ダンスニードル P.490
HP•33 EXP•19 G•13
特徴•ふしぎなおどり1を踊る



37 スライムナイト P.491
HP•40 EXP•37 G•22
特徴•痛恨の一撃をくり出す



48 アウルベアー P.494
HP•41 EXP•45 G•40
特徴•――



49 イエティ P.494
HP•68 EXP•49 G•37
特徴•おたけびをあげる



53 ドラゴンキッズ P.495
HP•52 EXP•50 G•45
特徴•ひのいきを吐く

神の塔周辺（南部）



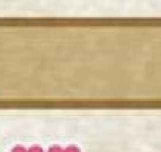
101 パオーム P.507
HP•140 EXP•145 G•40
特徴•相手を馬車に弾き飛ばす



102 ストーンマン P.507
HP•120 EXP•176 G•65
特徴•痛恨の一撃をくり出す



104 メッサーラ P.508
HP•99 EXP•155 G•50
特徴•マホトーンを唱える



105 メイジキメラ P.508
HP•99 EXP•171 G•65
特徴•ギラやヒャドを唱える



108 のろいのマスク P.509
HP•70 EXP•210 G•40
特徴•呪いをかける



109 オークキング P.509
HP•115 EXP•205 G•65
特徴•ザオラルを唱える





古代の遺跡周辺（中央部）


65 はぐれメタル P.498
HP•6 EXP•10050 G•10
特徴•攻撃が効きにくい、すぐに逃げる


88 ベホマスライム（※1） P.504
HP•76 EXP•70 G•43
特徴•ベホマを唱える


115 マムー P.511
HP•99 EXP•183 G•37
特徴•ベホマスライムを呼ぶ


116 エリミネーター P.511
HP•83 EXP•195 G•54
特徴•みなごろしを使う


118 デンタザウルス P.511
HP•113 EXP•225 G•45
特徴•痛恨の一撃をくり出す


120 ボスガルム P.512
HP•130 EXP•245 G•63
特徴•すなけむりを吐く

古代の遺跡周辺（南部）


117 バルーン P.511
HP•119 EXP•217 G•60
特徴•メダパニを唱える


121 シャドーサタン P.512
HP•115 EXP•252 G•60
特徴•ヒャダルコやザキを唱える


123 ゴーレム P.513
HP•190 EXP•330 G•90
特徴•――


124 リザードマン P.513
HP•127 EXP•215 G•65
特徴•ルカナンやスカラを唱える


125 ひくいどり P.513
HP•95 EXP•238 G•63
特徴•かえんのいきを吐く

神の塔周辺（中央部）


40 エビルアップル P.492
HP•30 EXP•30 G•18
特徴•バギを唱える


48 アウルベアー P.494
HP•41 EXP•45 G•40
特徴•――


52 まどうし P.495
HP•48 EXP•45 G•47
特徴•ギラやマホトーンを唱える


54 さんぞくウルフ P.495
HP•48 EXP•48 G•37
特徴•――


55 クックルー P.496
HP•42 EXP•44 G•31
特徴•ルカナンを唱える

神の塔周辺（東部）


116 エリミネーター P.511
HP•83 EXP•195 G•54
特徴•みなごろしを使う


118 デンタザウルス P.511
HP•113 EXP•225 G•45
特徴•痛恨の一撃をくり出す


120 ボスガルム P.512
HP•130 EXP•245 G•63
特徴•すなけむりを吐く


121 シャドーサタン P.512
HP•115 EXP•252 G•60
特徴•ヒャダルコやザキを唱える


123 ゴーレム P.513
HP•190 EXP•330 G•90
特徴•――


124 リザードマン P.513
HP•127 EXP•215 G•65
特徴•ルカナンやスカラを唱える

※1……マムーが呼んだときにのみ出現



DUNGEON

目標レベル ▶ Lv31



ルーラでの訪問 ×　リレミトの使用 ○

封印の洞窟

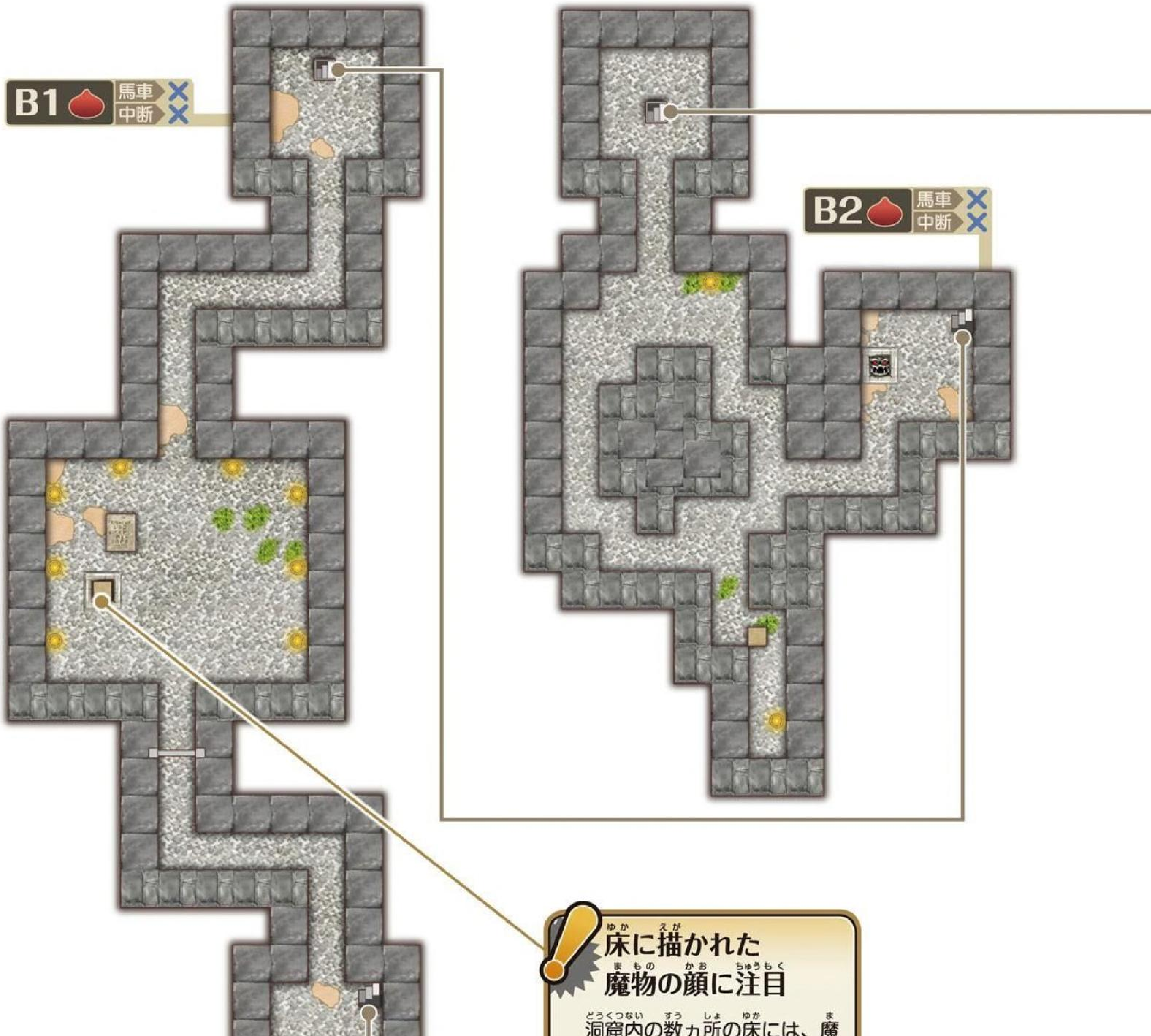
SEALED CAVE

アルカパの町の北に位置する石造りの洞窟。すばらしい宝が封じられているというウワサもあるが、山脈や河川に囲まれているため、歩いて近づくことはできない。



カギつきの扉	マップの回転
さいごのカギ ×1	× 回転できない





フィールドへ（→P.219）

床に描かれた魔物の顔に注目

洞窟内の数カ所の床には、魔物の顔の模様が刻まれている。ここの模様のように、上に石が載っていると、周囲から魔物の気配がなくなるようだが……？



出現するモンスター


65 はぐれメタル P.498
HP●6 EXP●10050 G●10
特徴●攻撃が効きにくい、すぐに逃げる


120 ボスガルム P.512
HP●130 EXP●245 G●63
特徴●すなけむりを吐く


122 マドハンド P.512
HP●93 EXP●110 G●35
特徴●マドハンドやゴーレムを呼ぶ


123 ゴーレム（※1） P.513
HP●190 EXP●330 G●90
特徴●——


124 リザードマン P.513
HP●127 EXP●215 G●65
特徴●ルカナンやスカラを唱える


125 ひくいどり P.513
HP●95 EXP●238 G●63
特徴●かえんのいきを吐く


128 ゾンビナイト P.514
HP●167 EXP●282 G●40
特徴●どくこうげきを使う


133 ガーゴイル P.515
HP●123 EXP●290 G●85
特徴●仲間を呼ぶ


134 ソルジャーブル P.515
HP●143 EXP●335 G●90
特徴●武器を振りまわす


135 サターンヘルム P.516
HP●115 EXP●294 G●95
特徴●呪いをかける


137 イズライール P.516
HP●135 EXP●401 G●110
特徴●かえんのいきを吐く


138 サウルスロード P.516
HP●135 EXP●376 G●95
特徴●たいあたりをしてくる


140 シルバーデビル P.517
HP●140 EXP●403 G●100
特徴●ベギラマやマホキテを唱える


149 バルバロッサ P.519
HP●171 EXP●410 G●98
特徴●せかいじゅのはを使う


157 エビルマスター P.521
HP●180 EXP●400 G●110
特徴●仲間を呼ぶ


158 レッドイーター P.521
HP●130 EXP●370 G●80
特徴●まひこうげきを使う


159 ブルーイーター P.522
HP●150 EXP●310 G●74
特徴●ツメで切り裂いてくる


160 ムーンフェイス P.522
HP●300 EXP●380 G●82
特徴●パルプンテを唱える、身を守る


161 アークデーモン P.522
HP●305 EXP●927 G●85
特徴●イオナズンを唱える

※1……マドハンドが呼んだときにのみ出現

要注意モンスター

エビルマスター

同種のモンスターやブルーイーターといったやっかいな魔物を呼び寄せる。ザラキを使うなどして真っ先に倒そう。





残さずゲット! アイテムチェックシート

□	B3	エルフのおまもり
□	B3	ちいさなメダル
□	B4	まじんのかなづち
□	B4	おうじゃのマント

仲間にしたい!モンスター

アークデーモン

仲間になりやすさ ♥

最大HPとちからがズバ抜けて高く、イオナズンやベホマといった強力な呪文も覚える。ぜひ仲間にしておきたい。



モンスター分布図

青年時代後半

ボブルの塔周辺

ボブルの塔周辺（中央部）

No.	モンスター	HP	EXP	G	特徴	ページ
4	ドラキー	10	4	3	たまに身をかわす	P.483
6	いっかくウサギ	12	4	3	突進してくる	P.483
10	バブルスライム	15	6	7	どくこうげきを使う	P.484
5	おおきづち	18	6	3	痛恨の一撃をくり出す	P.483
7	グリーンワーム	15	4	4	――	P.484
11	おおねずみ	18	4	8	――	P.485



※3

※2

ボブルの塔周辺（西部）

No.	モンスター	HP	EXP	G	特徴	ページ
1	スライム	7	1	1	――	P.482
15	プリズニャン	21	11	7	ヒャドを唱える	P.486
30	ホイミスライム（※1）	35	19	14	ホイミを唱える	P.489
33	ベビーニュート	37	20	15	ギラを唱える	P.490
38	わらいぶくろ	31	10	55	ホイミスライムを呼ぶ	P.491
39	ブラウニー	47	21	15	痛恨の一撃をくり出す	P.492
42	ガスミンク	37	35	30	すなけむりを吐く	P.492

ボブルの塔周辺（東部）

No.	モンスター	HP	EXP	G	特徴	ページ
18	まほうつかい	30	18	20	ヒャドやマホトーンを唱える	P.486
22	スカンカー	28	15	11	すなけむりを吐く	P.487
23	おばけねずみ	31	14	13	――	P.488
30	ホイミスライム	35	19	14	ホイミを唱える	P.489
32	ダンスニードル	33	19	13	ふしぎなおどり1を踊る	P.490

※1……わらいぶくろが呼んだときにのみ出現
※2……テルパドール周辺と同じモンスター（→P.220）が出現する
※3……サラボナ周辺（南部）と同じモンスター（→P.248）が出現する

DUNGEON

目標レベル ▶ Lv32　ルーラでの訪問 ×　リレミトの使用 ○

ボブルの塔

TOWER OF BOBBLE

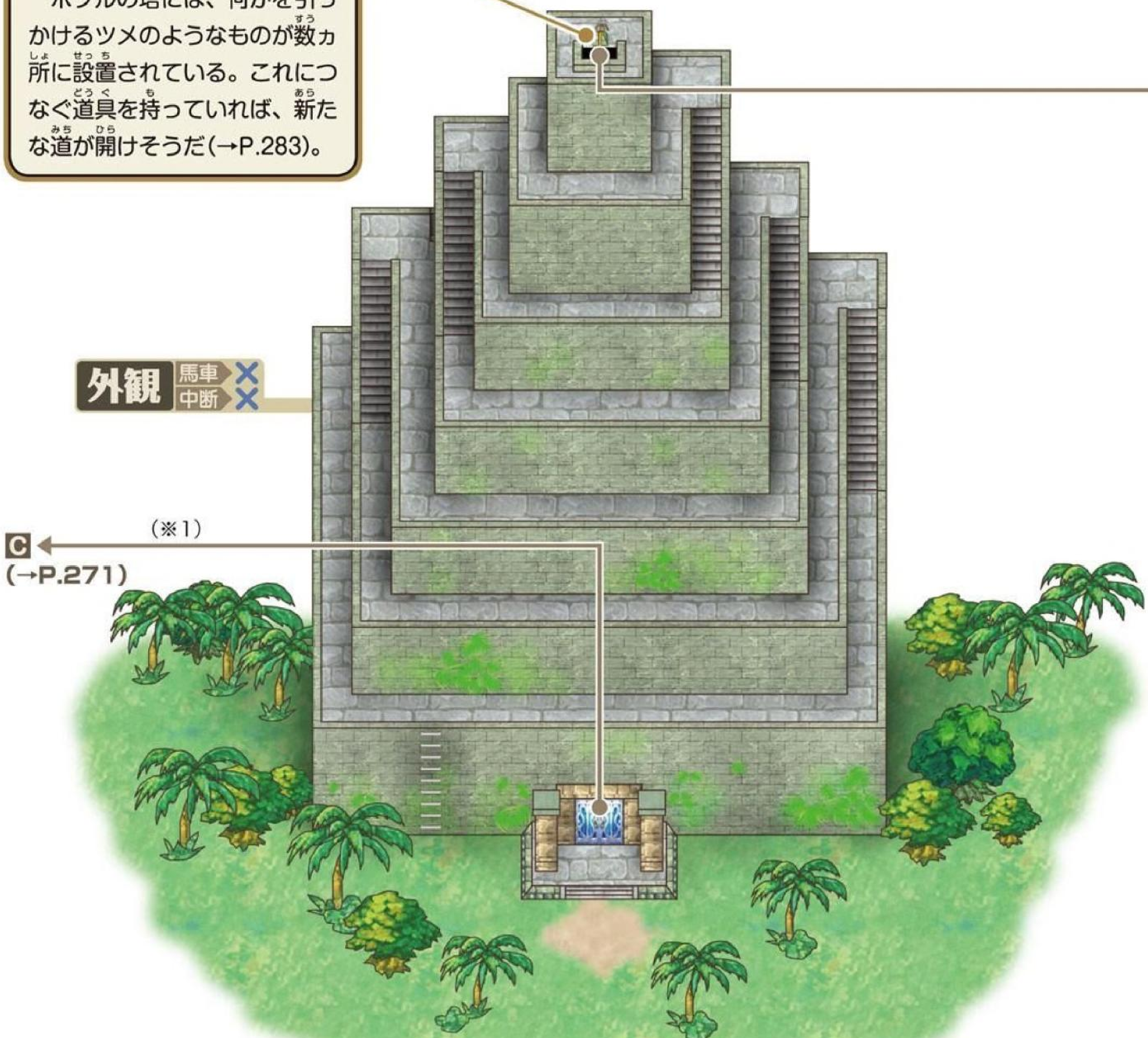
テルパドールの西にある島に建つ塔。島の周囲には岩山がそびえ立っているため、船で上陸することはできない。塔の内部には、竜の頭をかたどった巨像と祭壇が置かれている。



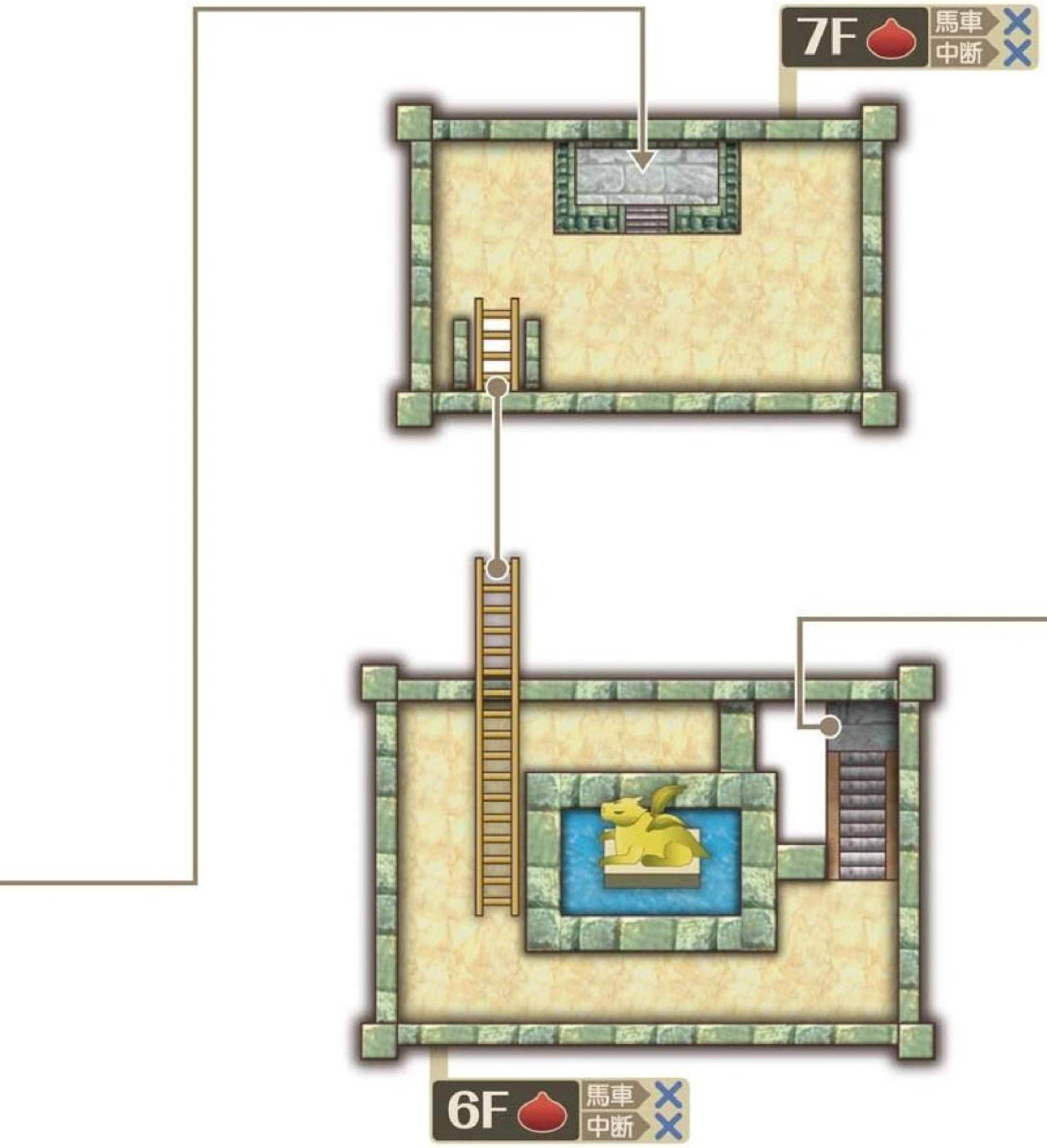
カギつきの扉	マップの回転
—	360°

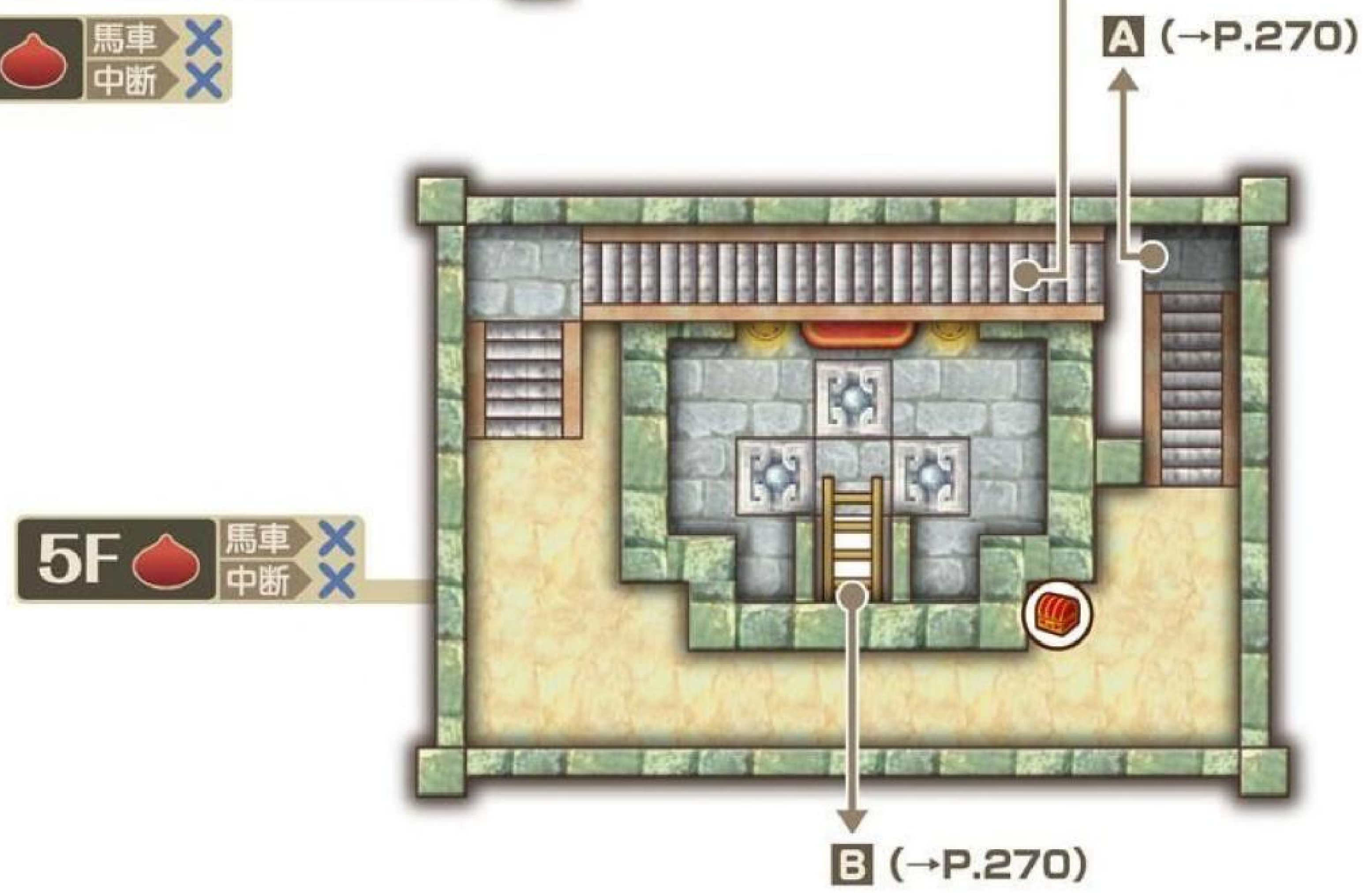
先へ進むためには道具が必要

ボブルの塔には、何かを引っかけるツメのようなものが数カ所に設置されている。これにつなぐ道具を持っていれば、新たな道が開けそうだ(→P.283)。



※1……1Fでレバーを動かしたあとのみ移動可能





要注意モンスター

メタルドラゴン



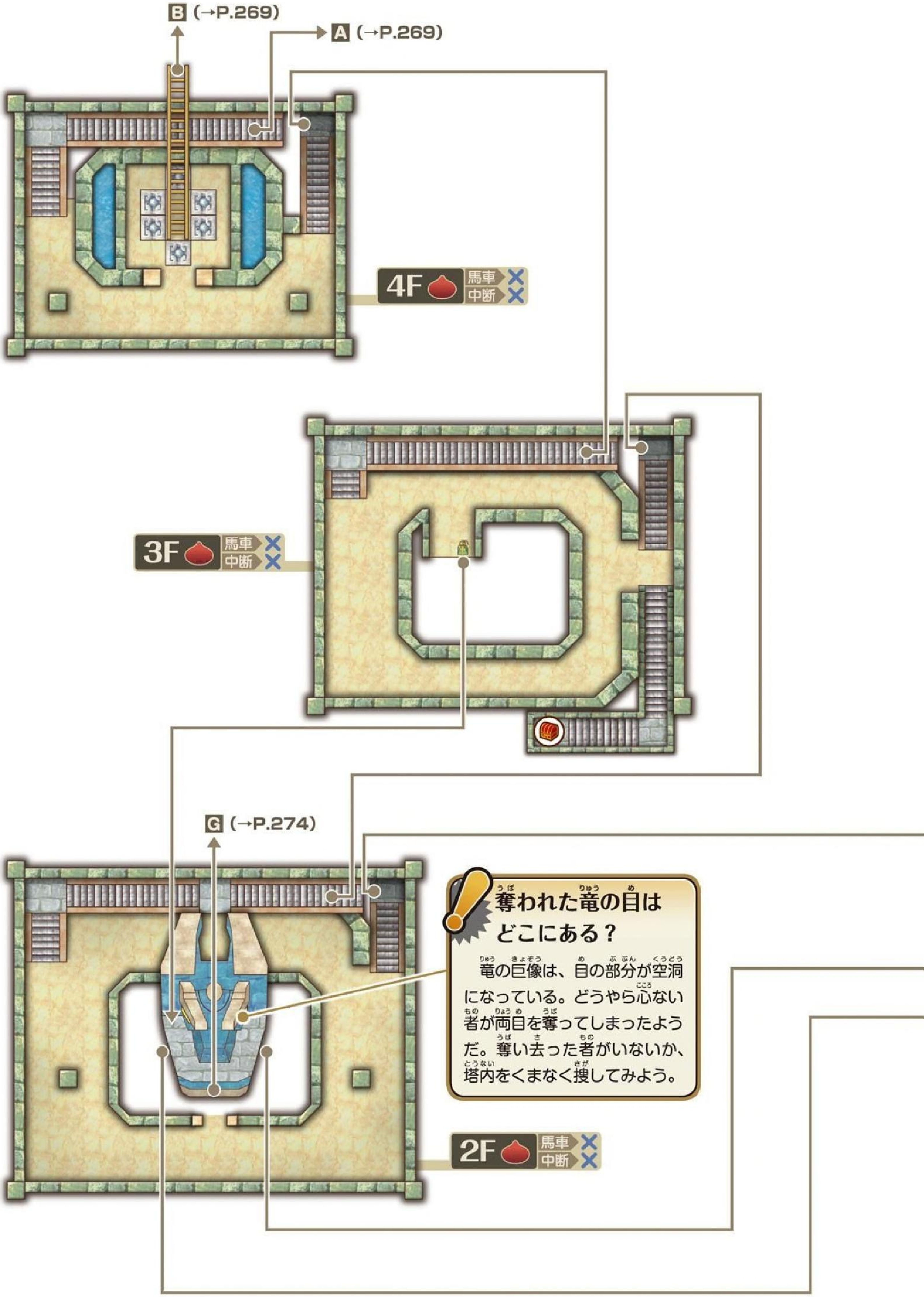
ちからと守備力が高い。ほとんどの攻撃呪文が効きにくいので、ルカニやバイキルトなどの補助呪文を使っていこう。

残さずゲット! アイテムチェックシート

ITEM CHECK SHEET

□ 5F 宝箱 ちいさなメダル	□ B2 宝箱 ？？？(だいじなもの)	□ B3-D 宝箱 ？？？(だいじなもの)
□ 3F 宝箱 2700ゴールド	□ B3-A 宝箱 ちいさなメダル	□ 像の内部 1F ドラゴンのつえ
□ 1F 宝箱 デビルアーマー	□ B3-A 宝箱 (ミミック／※2)	□ 像の内部 2F ？？？(だいじなもの)
□ B2 宝箱 エルフののみぐすり	□ B3-C 宝箱 ダークシールド	

※2……アイテムではないが、とうぞくのはなで数えられる



奪われた竜の目はどこにある？

竜の巨像は、目の部分が空洞になっている。どうやら心ない者が両目を奪ってしまったようだ。奪い去った者がいないか、塔内をくまなく捜してみよう。

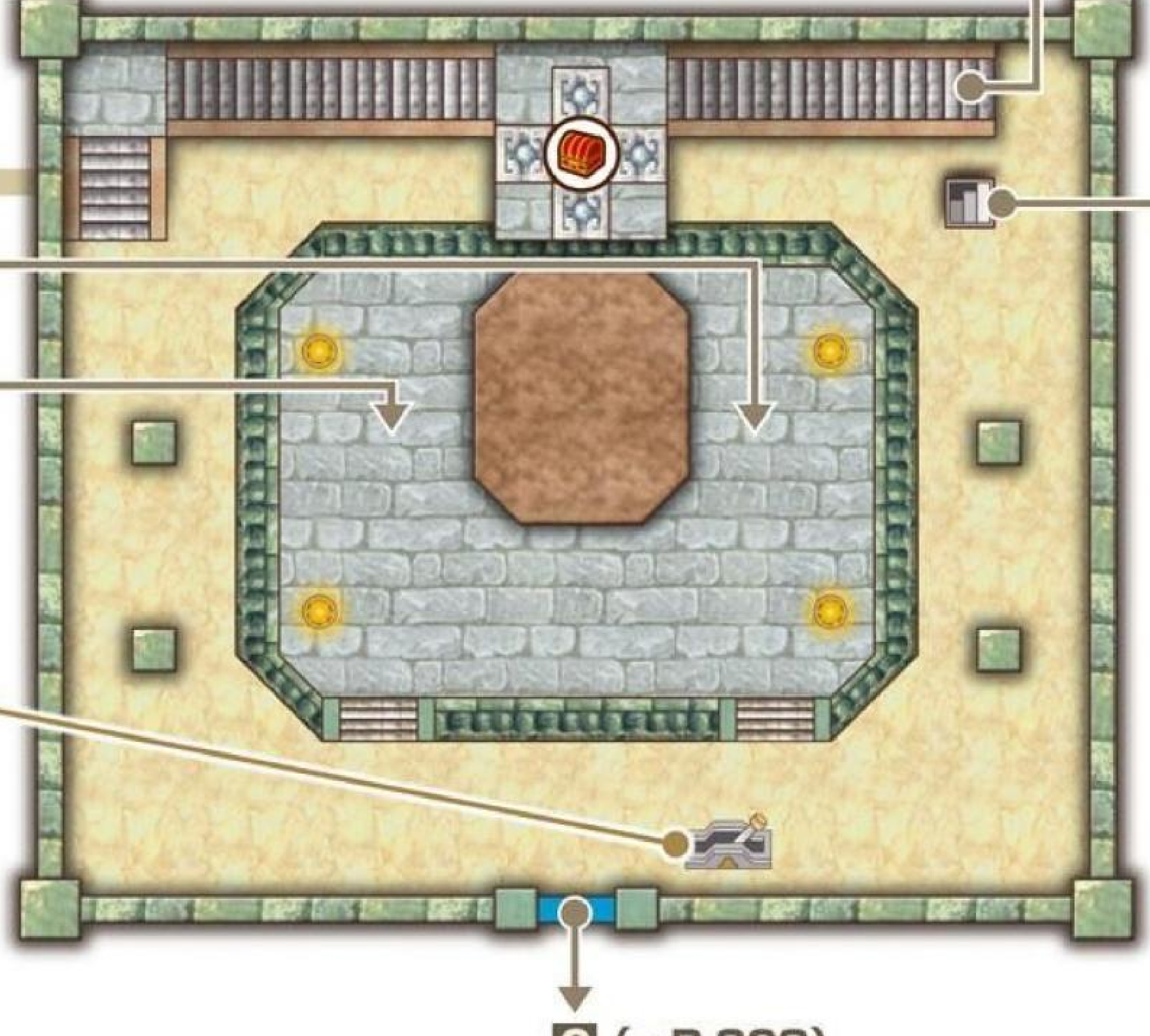


要注意モンスター

ゴールデンゴーレム

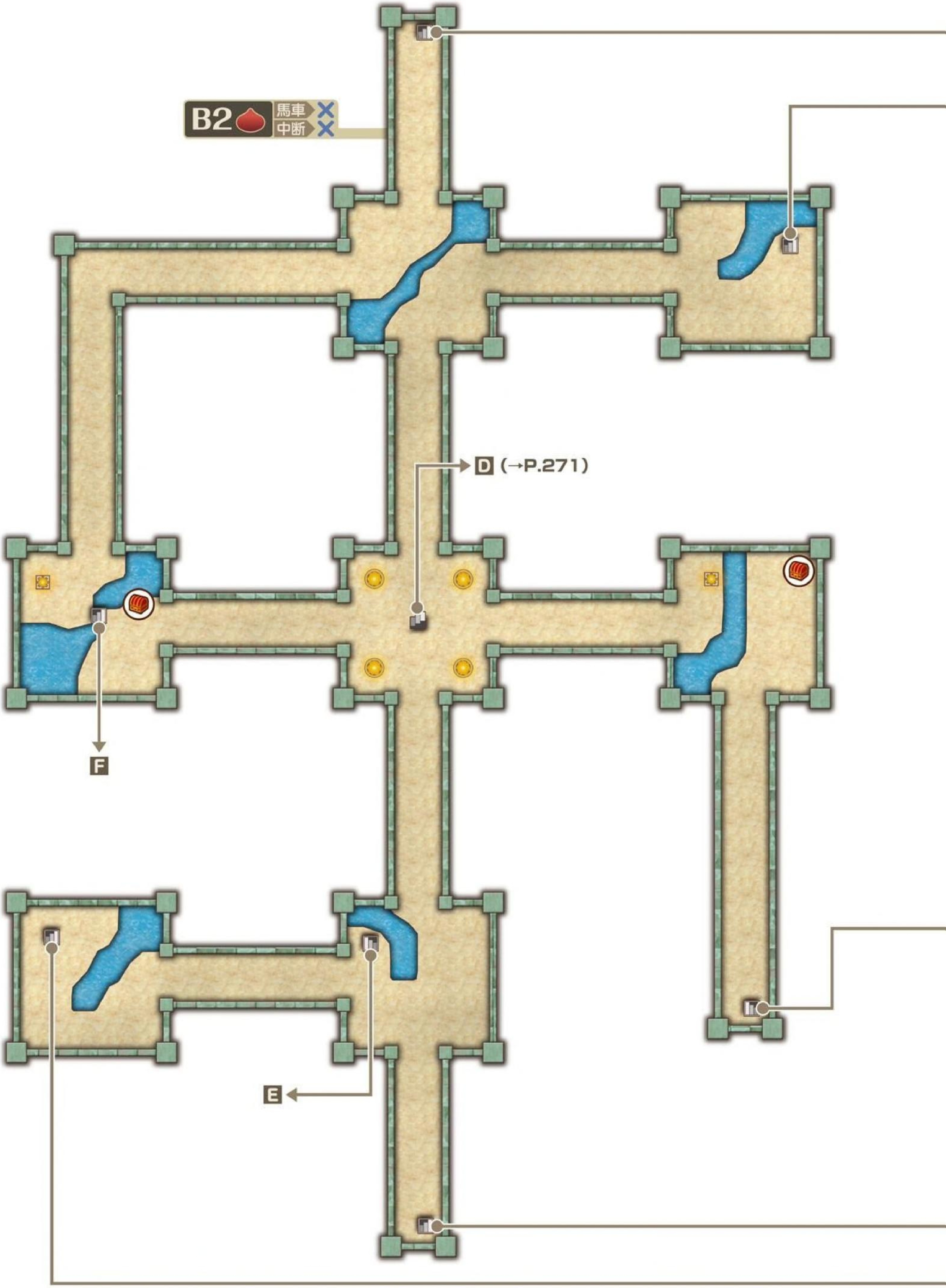


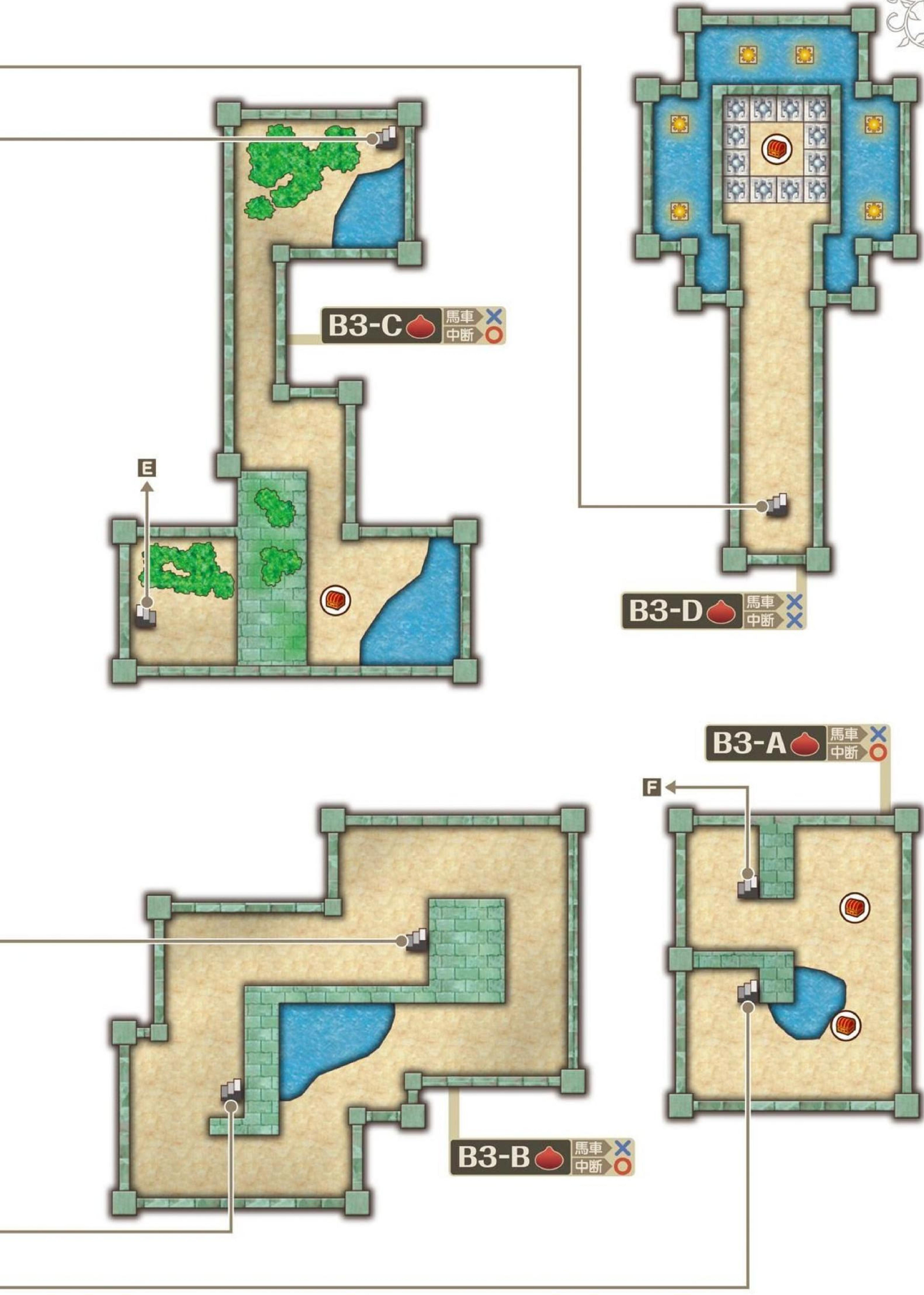
直接攻撃やバギクロスでダメージを与えてくる。安全に戦いたいなら、マホトーンやラリホーなどで行動を封じるといい。ちなみに、倒すと1体につき約1000ゴールドもの大金を手に入れることができる。

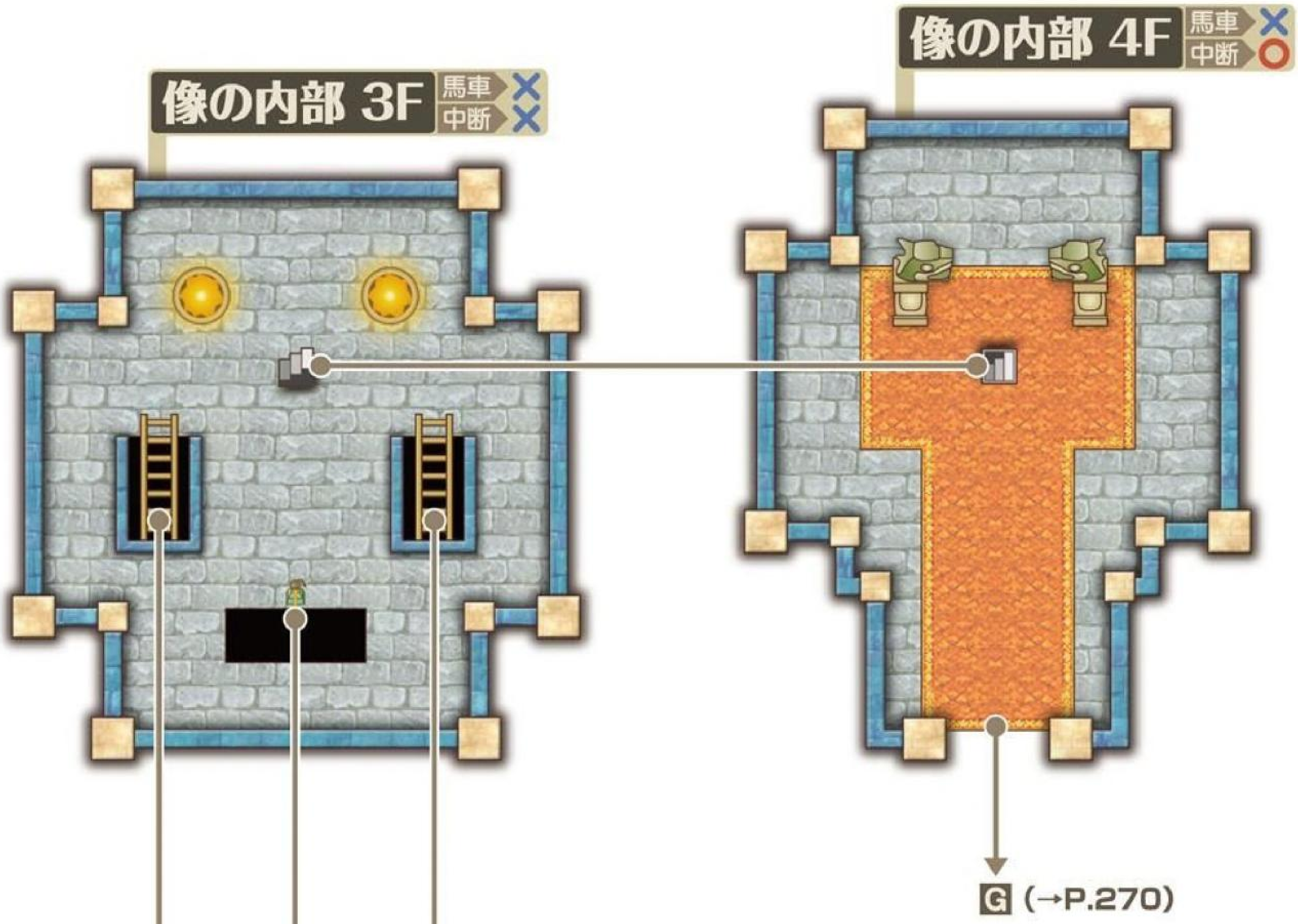


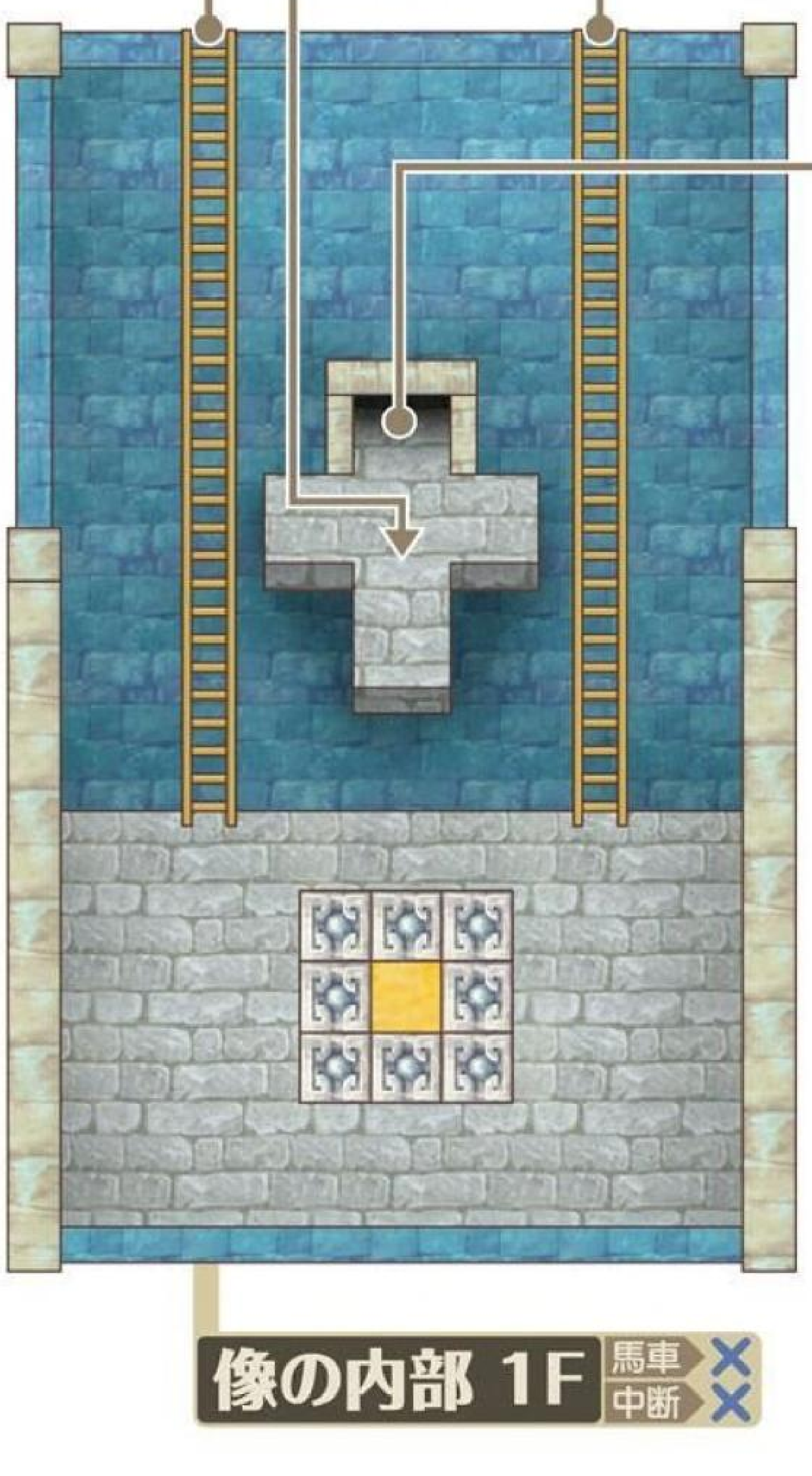
入口の扉を開けておこう

このレバーを動かすと、閉ざされていた入口の扉が開く。以降は、いったんフィールドへ出ても、入口の扉を通って塔のなかへ入れるようになるのだ。


B2
馬車 ×
中断 ×
D (→P.271)
F
E


B3-C
馬車
中断
E
B3-D
馬車
中断
B3-A
馬車
中断
F
B3-B
馬車
中断





要注意モンスター

ブラックドラゴン

攻撃力が高いうえに、もえさかるかえんを吐いて全員にダメージを与えてくる強敵。一度に3体現れたら、スクルトやフバーハを唱えることも考えよう。

像の内部 2F

馬車 ×
中断 ○



仲間にしたい! モンスター

シュプリンガー

仲間になりやすさ ♥♥



ちからが高いので直接攻撃をさせるのが基本。はじめから覚えているスカラやルカナンも、いざというときに役立つ。

出現するモンスター

	No.	モンスター	ページ	HP	EXP	G	特徴
	78	ミミック	P.501	400	210	110	メラミやザラキを唱える
 ♥♥♥	123	ゴーレム(※1)	P.513	190	330	90	――
	140	シルバーデビル	P.517	140	403	100	ベギラマやマホキテを唱える
 ♥	143	メガザルロック	P.518	220	340	70	メガザルを唱える
	145	オーガヘッド	P.518	109	390	112	弾け飛ぶ、作戦を変更する
 ♥♥♥	146	アンクルホーン	P.518	180	410	120	ベギラゴンを唱える
	148	グレンデル	P.519	155	393	109	ベホイミを唱える、身を守る
	151	ブラックドラゴン	P.520	200	630	125	かえんのいきを吐く
	153	ゴールデンゴーレム	P.520	280	130	1023	バギクロスを唱える
	154	メタルドラゴン	P.520	172	610	93	ゴーレムを呼ぶ
 ♥♥	156	シュプリンガー	P.521	175	490	98	ルカナンやスカラを唱える
	―	ゴンズ	P.539	2400	3500	650	武器を振りまわす
	―	ゲマ(1回目)	P.540	3800	12000	900	メラゾーマやマホカンタを唱える

※1……メタルドラゴンが呼んだときにのみ出現

DUNGEON

目標レベル ▶ Lv33

ルーラでの訪問 ✕　リレミトの使用 ✕

大神殿

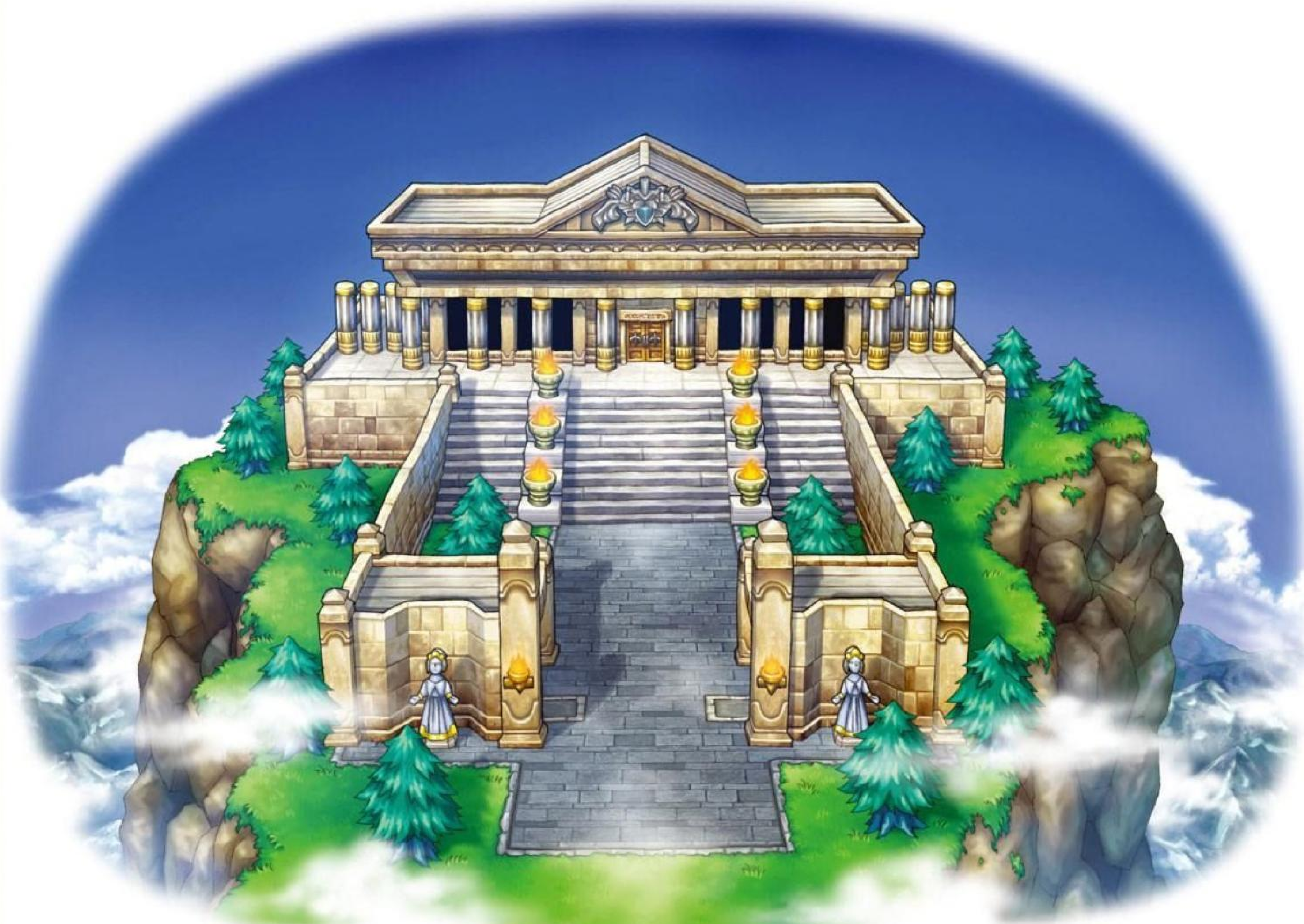
GRAND TEMPLE

「神に選ばれた者だけが登れる」と言われているセントベレス山の頂上に建てられた荘厳な神殿。光の教団の総本山だが、その建設には大勢のドレイが使われたとのウワサがある。



カギつきの扉	マップの回転
さいごのカギ ×2	90°





大神殿を探索するメンバーは？

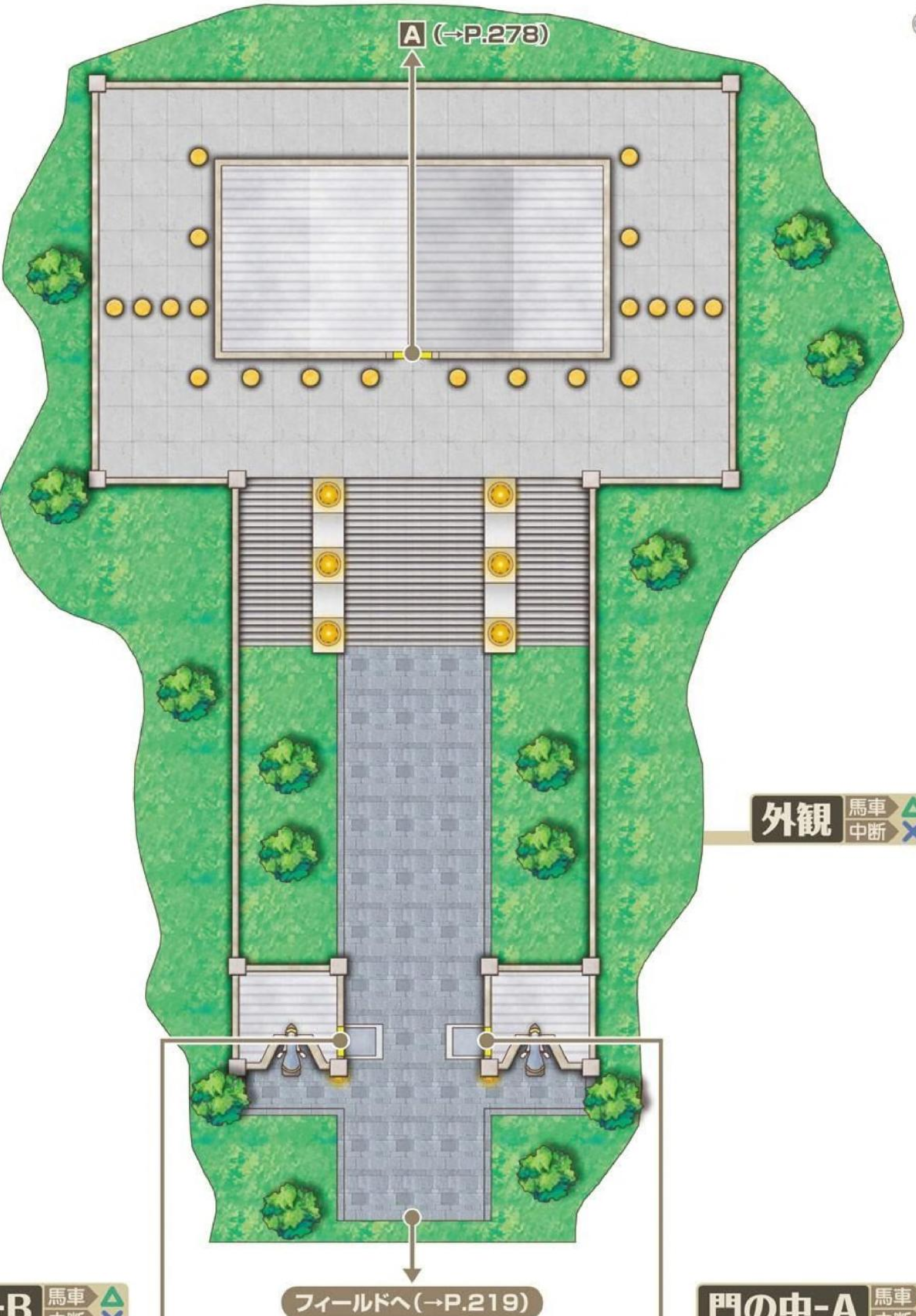
大神殿に入ると、自動的に主人公が先頭になり、残り3人はチカラつきていない人間が優先的に選ばれる。仲間モンスターを連れていきたいなら、グランバニア城のルイーダの店で人間をパーティからはずしておこう。

残さずゲット! アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

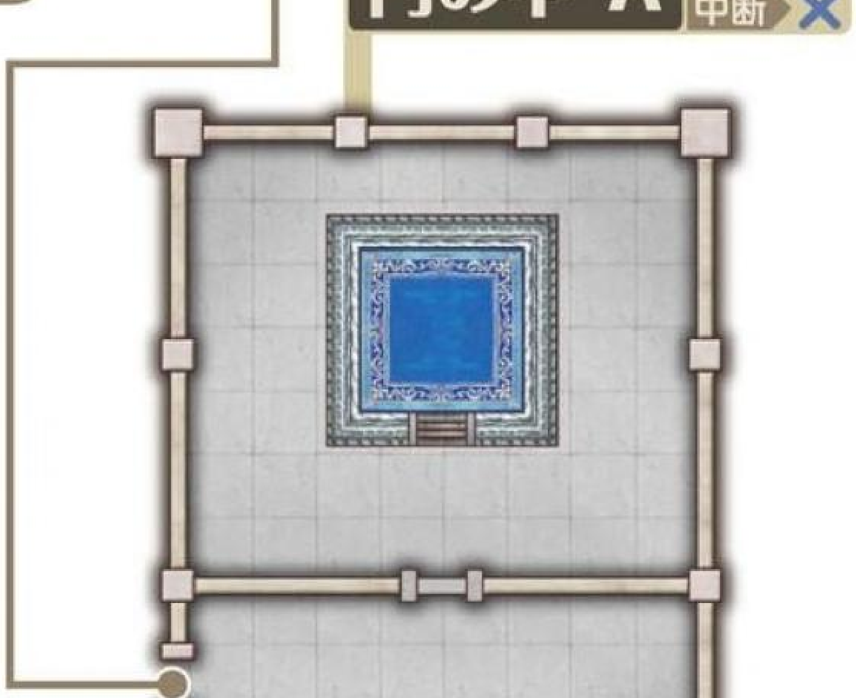
- 地下迷宮 あくまのツメ
- 小部屋-B ドレイのふく
- 小部屋-B はめつのたて
- 奥の祭壇 いのちのリング

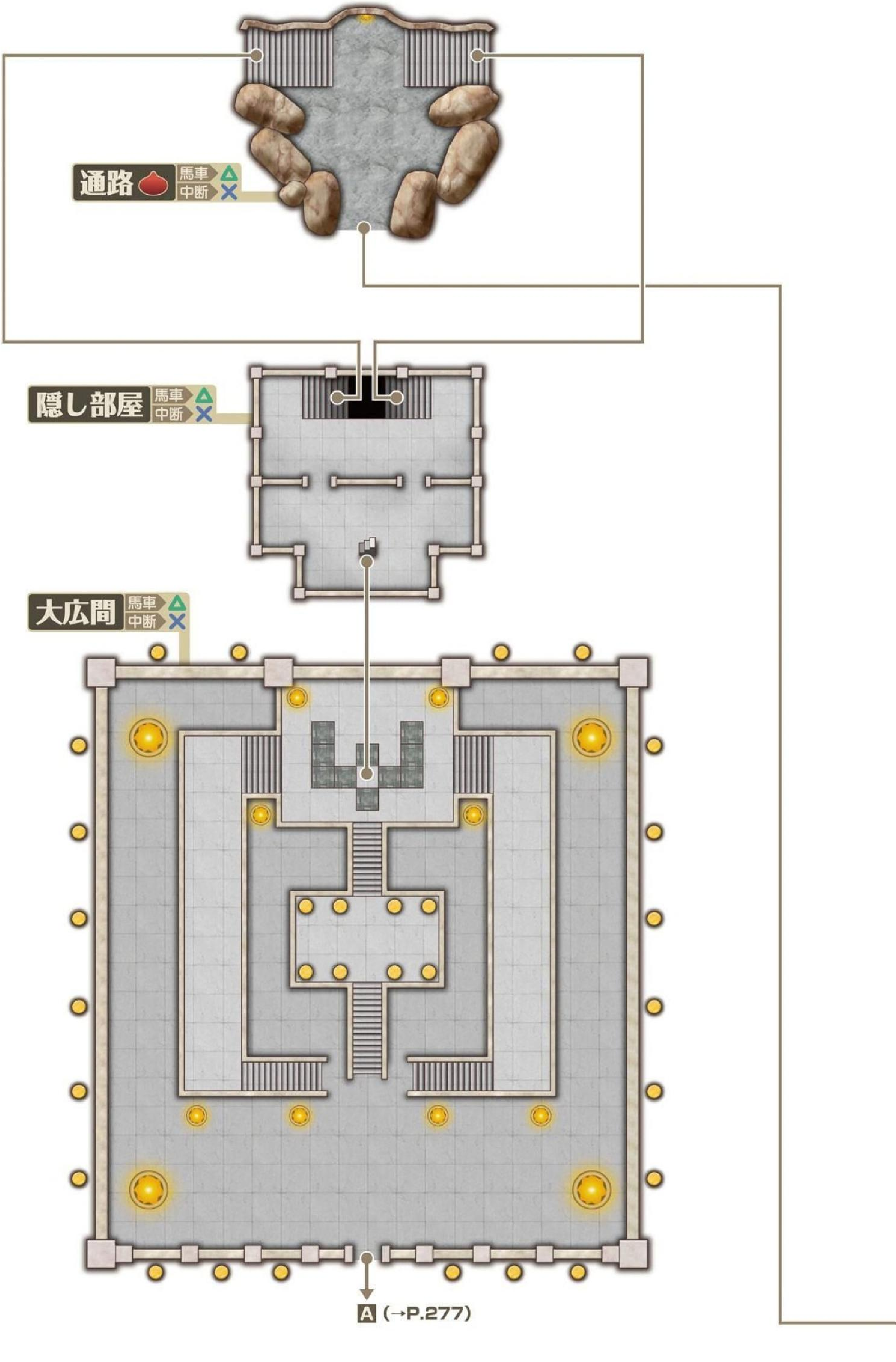
さいごのカギ入手後

- 門の中-A ？？？(装備品)
- 門の中-B ドレイのふく
- 門の中-B すごろくけん

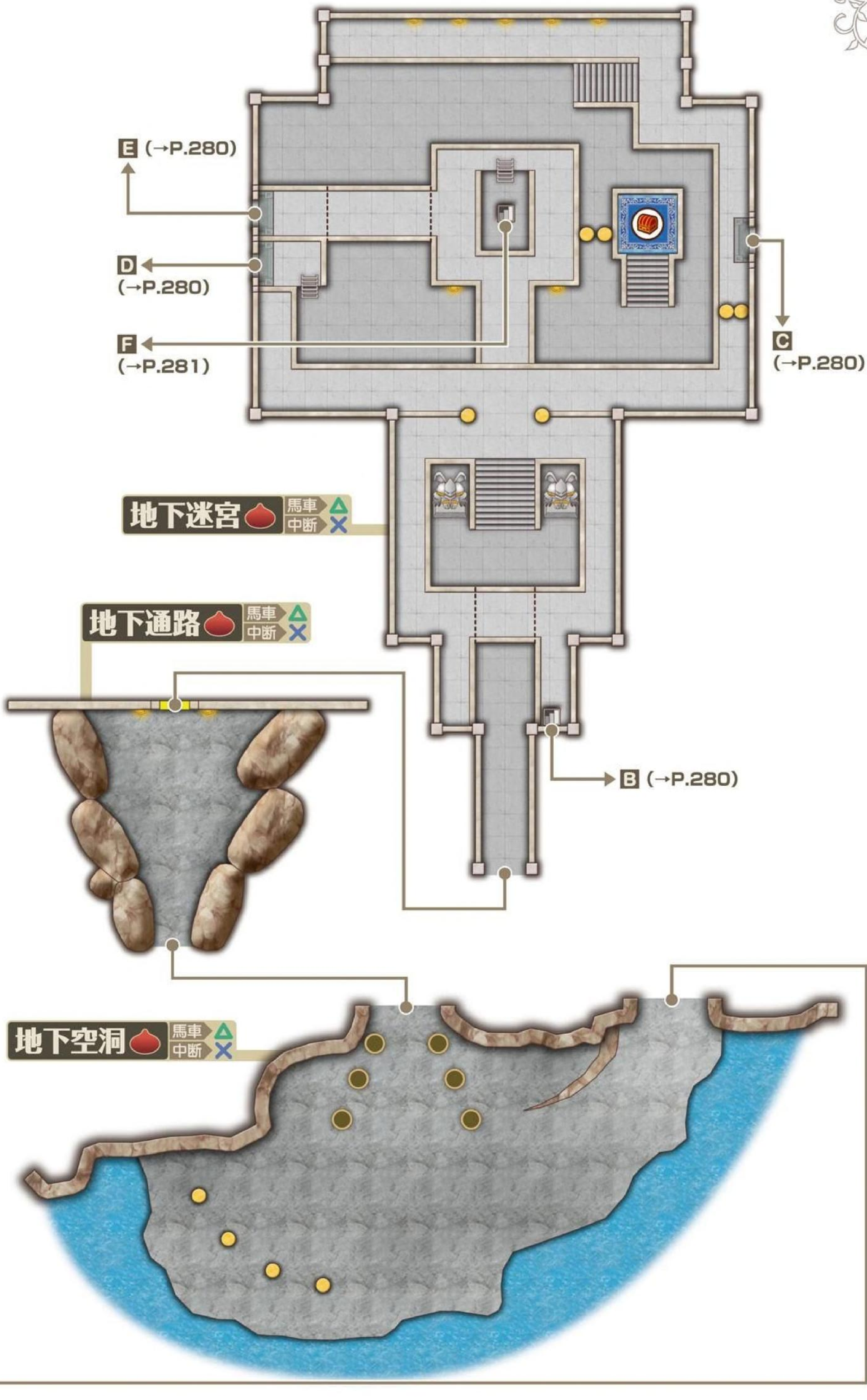

A (→P.278)
外観 馬車 △ 中断 ×
フィールドへ(→P.219)

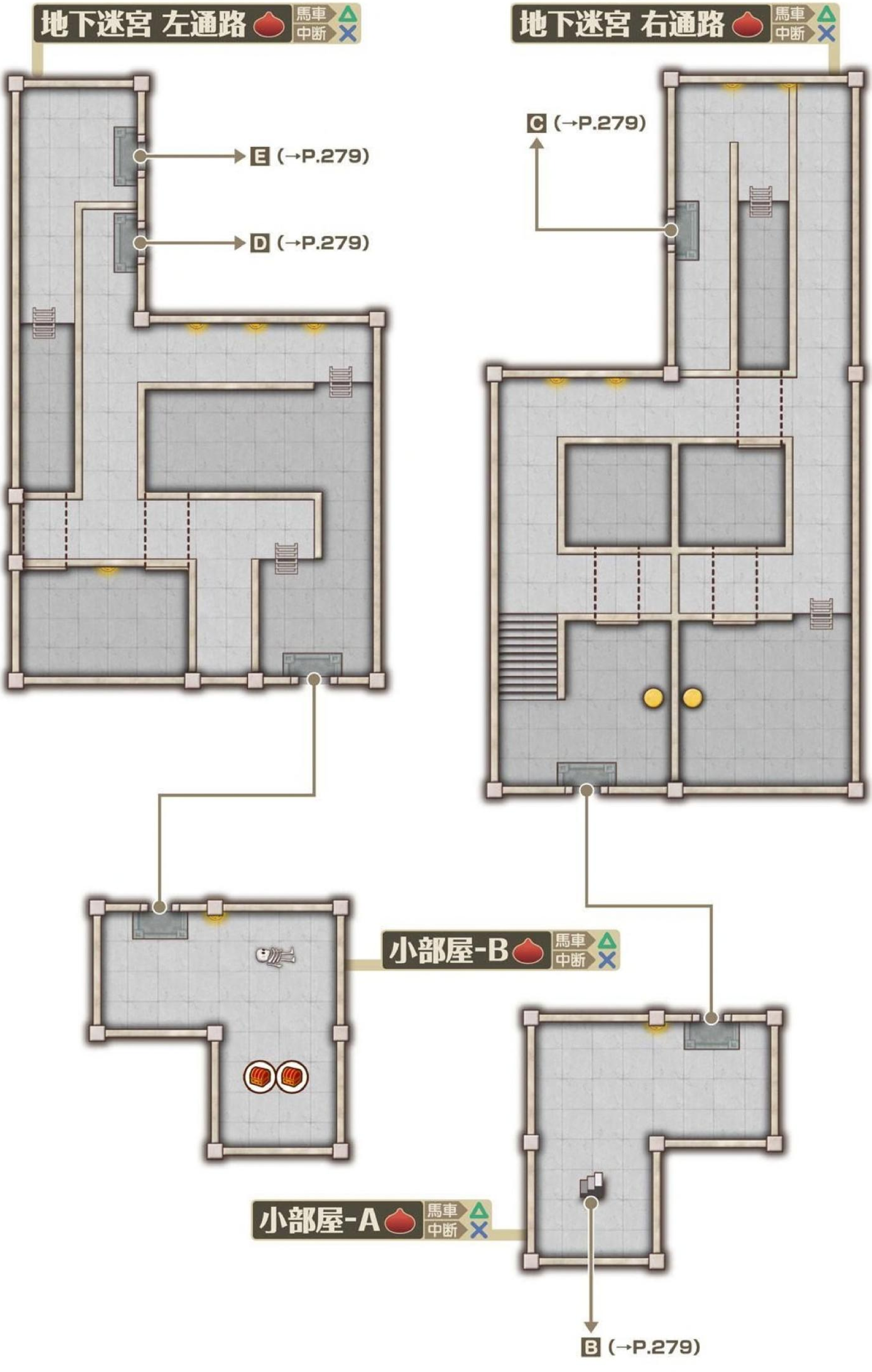

門の中-B 馬車 △ 中断 ×

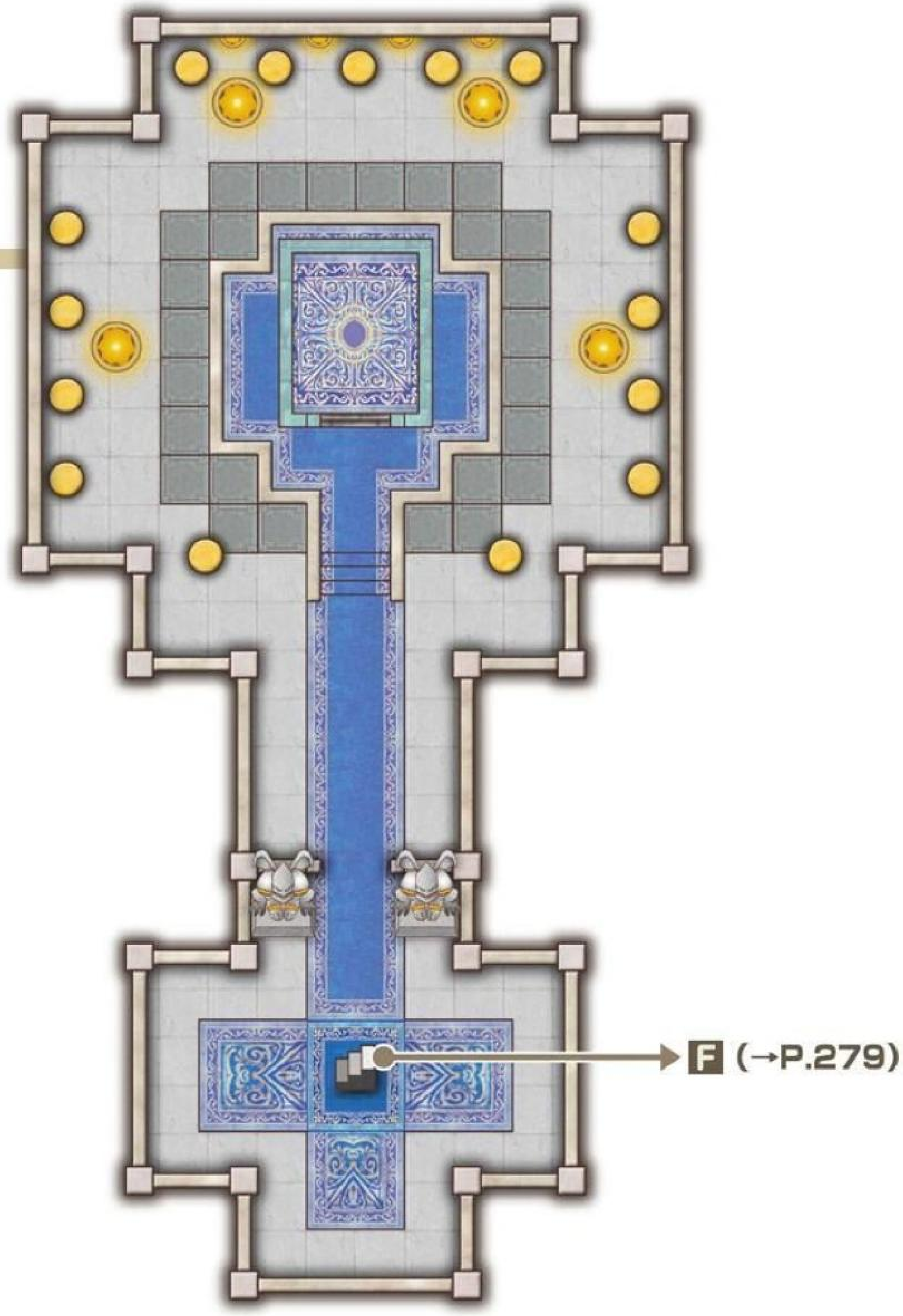

門の中-A 馬車 △ 中断 ×



A (→P.277)


E (→P.280)
D (→P.280)
F (→P.281)
C (→P.280)
地下迷宮 馬車 中断
地下通路 馬車 中断
B (→P.280)
地下空洞 馬車 中断


地下迷宮 左通路
馬車
中断
E (→P.279)
D (→P.279)
地下迷宮 右通路
馬車
中断
C (→P.279)
小部屋-B
馬車
中断
小部屋-A
馬車
中断
B (→P.279)



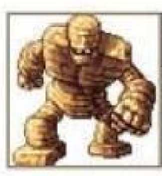
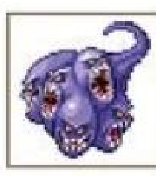
要注意モンスター

エビルスピリッツ



くろいきりを吹き出して、呪文の効果がかき消される状態にしてくる。呪文が効かなくなっても困らないように、攻撃や回復の手段を確保しておきたい。

出現するモンスター

画像	No.	モンスター	ページ	HP	EXP	G	特徴
	123	ゴーレム(※1)	P.513	190	330	90	――
	151	ブラックドラゴン	P.520	200	630	125	かえんのいきを吐く
	162	エビルスピリッツ	P.522	155	551	53	くろいきりを吹き出す
	139	りゅうせんし	P.517	123	380	81	仲間を呼ぶ
	154	メタルドラゴン	P.520	172	610	93	ゴーレムを呼ぶ
	164	ダークシャーマン	P.523	170	640	110	せかいじゅのはを使う
	147	へびておとこ	P.519	131	370	82	ラリホーマを唱える
	155	あくましんかん	P.521	179	550	117	マホカンタやザオリクを唱える
	―	ラマダ	P.540	3500	8500	800	ベギラゴンやマヒャドを唱える
	149	バルバロッサ	P.519	171	410	98	せかいじゅのはを使う
	156	シュプリンガー	P.521	175	490	98	ルカナンやスカラを唱える
	―	イブール	P.541	4200	21000	1000	いてつくはどうを使う

※大神殿ではモンスターが仲間にならない
※1……メタルドラゴンが呼んだときにのみ出現

DUNGEON

目標レベル ▶ Lv34

ルーラでの訪問 ✕　リレミトの使用 ✕

海の神殿

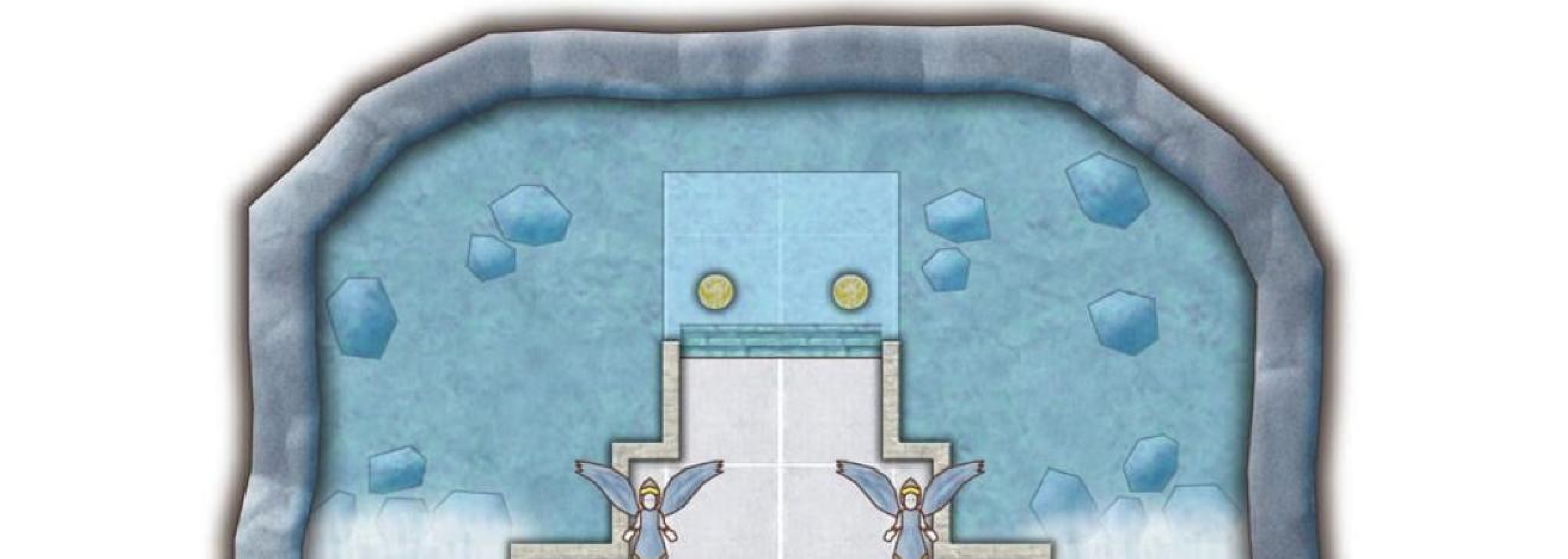
SEA TEMPLE

P.229



外海とエルヘブン周辺を結ぶ水路の役割も持つ、水をたたえた神殿。以前訪れたときに開けることができなかった扉の先には、両手を差し出した3体の女神像が立っている。

カギつきの扉	マップの回転
さいごのカギ ×1	✕ 回転できない



3体の女神像が不思議な扉を開く

祭壇には、何かを求めるように手を広げた女神像が3体あるだけで、ほかに道らしきものは見当たらない。新たな冒険の世界へつづく扉を開くためには、女神像が求めているものを差し出す必要があるようだ。



⬅グランバニア城の吟遊詩人が気になる歌を歌っていたが、何か関係があるのだろうか。



冒険をもっと楽しもう！

青年時代後半編③

ボブルの塔に封印されていた品を、ある場所に届けると、新たな協力者が冒険の手助けをしてくれるようになる。

いろいろなことを試してみよう
冒険の豆知識（ぼうけんのまめちしき）

てんくうのベルを使って大空を飛ぼう

てんくうのベルをフィールドで使うと、その道具をくれた偉大な者の力を借りて、大空を自由に飛びまわれるようになる。飛んでいるあいだはモンスターが現れず、どんなに高い山でも越えられるので、快適に移動できるのだ。



⬆平らな場所でしか、飛び上がったり着陸したりできないので注意しよう。

⬇天空城では行けないような高い場所でも、てんくうのベルを使えば到達できる。



冒険者たちに贈るヒント集
お役立ちQ＆A（おやくだちキューアンドエー）

Q ▸ 封印の洞窟にあるというお宝が見つかりません

A ▸ 封印の洞窟のB4にある石板には、この地に宝を隠した人物からのメッセージが書かれている。その文章どおりに行動すれば、眠っていた宝が姿を現すらしい。床に刻まれた模様と押して運べる石が、謎を解くカギのようだ。



⬅B4で石板を調べれば、宝を手に入れるためのヒントが読める。



➡洞窟内のすべてのフロアで、押せる石を正しい場所まで動かそう。

Q ▸ ボブルの塔に行ったけれど入口の扉が閉まっていました

A ▸ ボブルの塔の正面にある扉は、残念ながら外から開けることはできない。ほかに入れそうな場所がないか、くまなく調べてみよう。天空城で、フックつきロープを手に入れていれば、それを使って塔内に入れるはずだ。



⬅塔の外壁には細い足場が作られており、階段を通って登っていける。

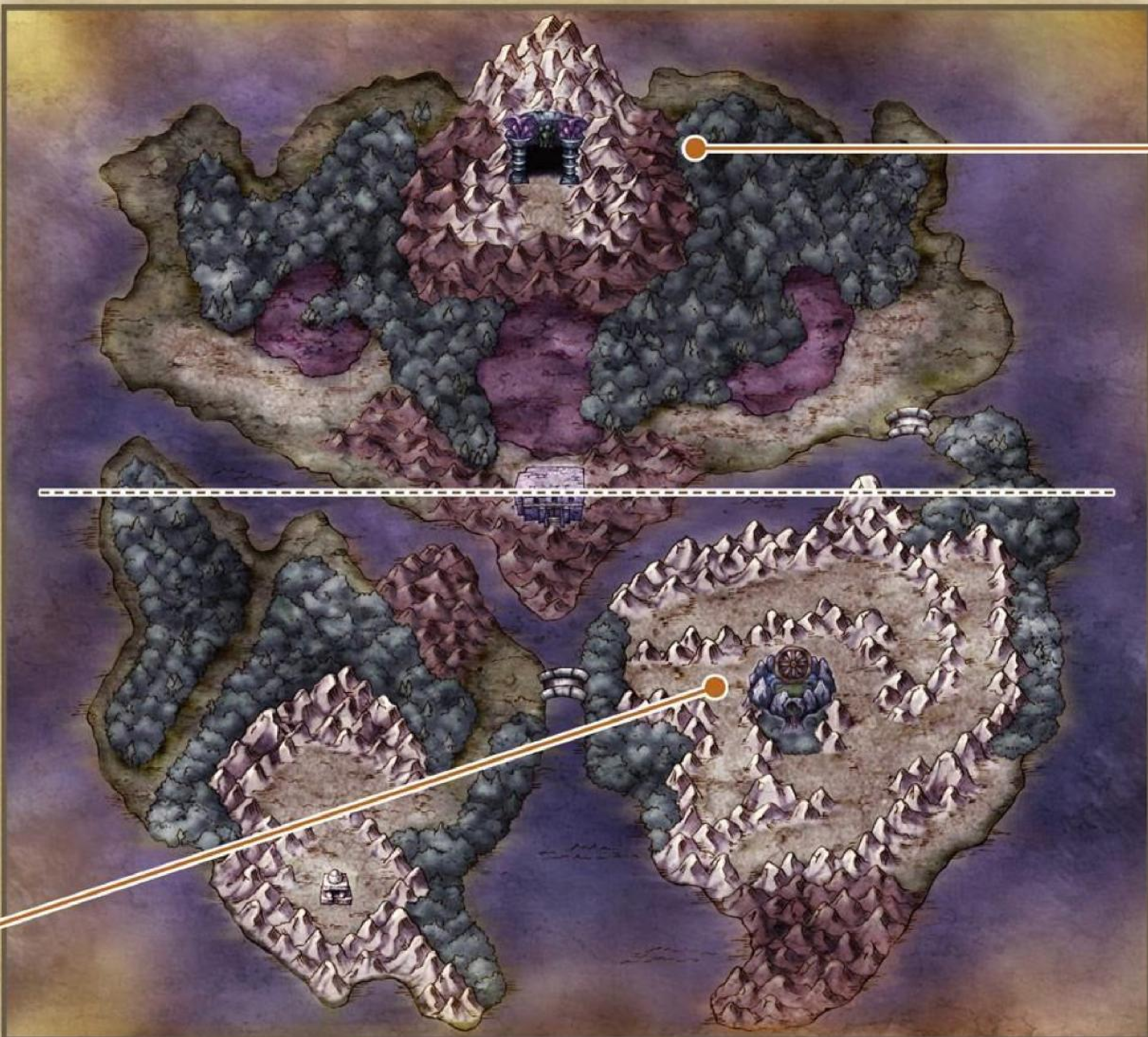


➡入るときに使った道具は、塔の内部でも何度か利用することに。

モンスター分布図

青年時代後半

暗黒世界



ジャハンナ周辺


♥♥♥ **123 ゴーレム（※1）** P.513
HP•190 EXP•330 G•90
特徴•——


♥♥ **150 ホークブリザード** P.519
HP•150 EXP•445 G•90
特徴•こごえるふぶきを吐く


153 ゴールデンゴーレム P.520
HP•280 EXP•130 G•1023
特徴•バギクロスを唱える


154 メタルドラゴン P.520
HP•172 EXP•610 G•93
特徴•ゴーレムを呼ぶ


♥ **163 グレイトドラゴン** P.523
HP•250 EXP•810 G•158
特徴•はげしいほのおを吐く


♥ **165 キラーマシン** P.523
HP•179 EXP•633 G•74
特徴•武器を振りまわす


166 バズズ P.523
HP•177 EXP•610 G•112
特徴•マヒャドやメガザルを唱える

※1……メタルドラゴンが呼んだときにのみ出現

仲間にしたい!! モンスター

グレイトドラゴン

仲間になりやすさ ♥



多くの呪文や特技に強く、能力値も高い。威力の大きい直接攻撃だけでなく、敵全体を攻撃する各種の息もおおいに頼りになる。苦労してでも仲間に加えておきたいモンスターだ。

要注意モンスター
ガメゴンロード



いなずまで全員を攻撃したりベホマを唱えたりする難敵。最初からマホカンタの効果を得ていることがあるので、てんくうのつるぎを使って打ち消そう。

要注意モンスター
ギガンテス



攻撃の威力が大きく、いきり立って襲ってきたときには守備力に関係なく致命的なダメージを受けてしまう。HPをつねに高めに保ちながら戦っていきたい。

エビルマウンテン周辺

No.	モンスター	HP	EXP	G	特徴	参照
43	メタルスライム	5	1350	75	攻撃が効きにくい、すぐに逃げる	P.493
65	はぐれメタル	6	10050	10	攻撃が効きにくい、すぐに逃げる	P.498
152	バザックス	161	470	80	相手を馬車に弾き飛ばす	P.520
162	エビルスピリッツ	155	551	53	くろいきりを吹き出す	P.522
165	キラーマシン	179	633	74	武器を振りまわす	P.523
167	れんごくちょう	180	575	90	はげしいほのおを吐く	P.524
169	ガメゴンロード	178	590	140	いなずまを呼び寄せる	P.524
170	ギガンテス	350	570	70	みなごろしを使う	P.524

P.493 P.498 P.520 P.522 P.523 P.524

目標レベル ▶ Lv34　ルーラでの訪問 ✕　ラナルータの使用 ✕



TOWN

暗黒世界のほこら
NADIRIA TELEPORTAL



暗黒世界の入口となる小さなほこら。中央に旅の扉があるほかには、めぼしいものはない。ほこらから外に一歩踏み出すと、そこには凶悪な魔物たちの世界が広がっている。

カギつきの扉	マップの回転
—	360°

残さずゲット! アイテムチェックシート

□ けんじゃのいし

探索のアドバイス

異世界へ足を踏み入れる準備は万全？

このほこらを出ると、これまで以上に手ごわい魔物と遭遇することになるので、しっかりと戦いの準備をしておこう。なお、空をつねに黒い雲が覆っているためか、暗黒世界には昼と夜の区別がない。



←旅の扉を出たら、暗黒世界へと歩みを進めよう。



TOWN

目標レベル ▶ Lv35

ルーラでの訪問 ○ ラナルータの使用 ×

ジャハンナ

JAHANNA



人間になった魔物たちが静かに暮らしている、暗黒世界にある唯一の町。聖なる水で満たされた堀に囲まれており、町の背後にある巨大な水車が堀の流れを生み出している。

カギつきの扉	マップの回転
—	360°



残さずゲット!
アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

- □ まもりのたね
- □ すごろくけん
- □ すごろくけん
- □ エルフののみぐすり
- □ ストロスのつえ
- □ きんだんのまきもの(名産品)
- □ ちいさなメダル

読書の記録
- □ 汚い文字が書かれた本



人々の耳寄りなウワサ

ボク、人間になれたよお!



この町には、かつて魔物だった者たちが住んでいる。話によると、ある人物に邪悪な心を振り払ってもらった魔物は人間になれるらしい。不思議な力を持つ、その人物とは……。

かつて神になりたがった人間がいた



水車小屋にいる魔物からは、神になろうとした人間の話が聞ける。その者は邪悪な心を持っていたため魔物になってしまったそうだが、いまでもどこかにひそんでいるのかもしれない。

探索のアドバイス

この町を拠点として暗黒世界を探索しよう

暗黒世界にある町はジャハンナだけなので、ここでパーティの戦力を整えたり身体を休めたりしながら、周辺の探索を進めていくといい。また、ジャハンナに住んでいる者はもともと魔物だっただけあって、この世界のことをよく知っているようだ。スミズミまで歩きまわり、全員から話を聞いておきたい。



⬆水車小屋の奥には、なにやらあやしい人影が……。用心しながら話しかけてみよう。

名産品インフォメーション

■ きんだんのまきもの

人間が魔物に変わる様子が描かれた巻物。後悔の念を抱く魔物が持っており、同じ思いを持つ者にゆずってくれそうだ。





ショップガイド SHOP GUIDE

武器屋

アイテム名	値段(G)	効果
ドラゴンキラー	15000	攻 +90
ふぶきのつるぎ NEW	21000	攻+105
デーモンスピア NEW	25000	攻 +99
ビッグボウガン NEW	37000	攻+110
ふっかつのつえ NEW	45000	攻 +66
ほのおのブーメラン NEW	13000	攻 +65

防具屋

アイテム名	値段(G)	効果
ほのおのよろい	15000	守 +70
てんしのレオタード NEW	21000	守 +70
ミラーアーマー NEW	30000	守 +80
ちからのたて	25000	守 +45
みかがみのたて NEW	33000	守 +55
グレートヘルム NEW	20000	守 +45

道具屋

アイテム名	値段(G)	効果
においぶくろ	80	魔物よせ
ばくだんいし	450	ダメージ
エルフのおまもり NEW	3000	呪文を防ぐ
かぜのぼうし NEW	5000	守 +28

オススメの商品 エルフのおまもり

ザキやラリホーなどのイヤな攻撃にとても強くなる。全員に装備させたい。



オススメの商品 ふっかつのつえ

45000ゴールドもする高価な武器だが、道具として使うとザオラルの効果があるスグレモノ。戦闘中はもちろん、移動中でも使えるので、1本持っておけばとても助かるはずだ。





DUNGEON

目標レベル ▶ Lv36



ルーラでの訪問 ○　リレミトの使用 ○

エビルマウンテン

EVIL MOUNTAIN

暗黒世界の北部に位置し、魔物たちの拠点となっている巨大な魔の山。内部には、複雑な構造をした迷宮が広がっており、さまざまな仕掛けが侵入者の行く手をはばむ。



カギつきの扉	マップの回転
—	× 回転できない

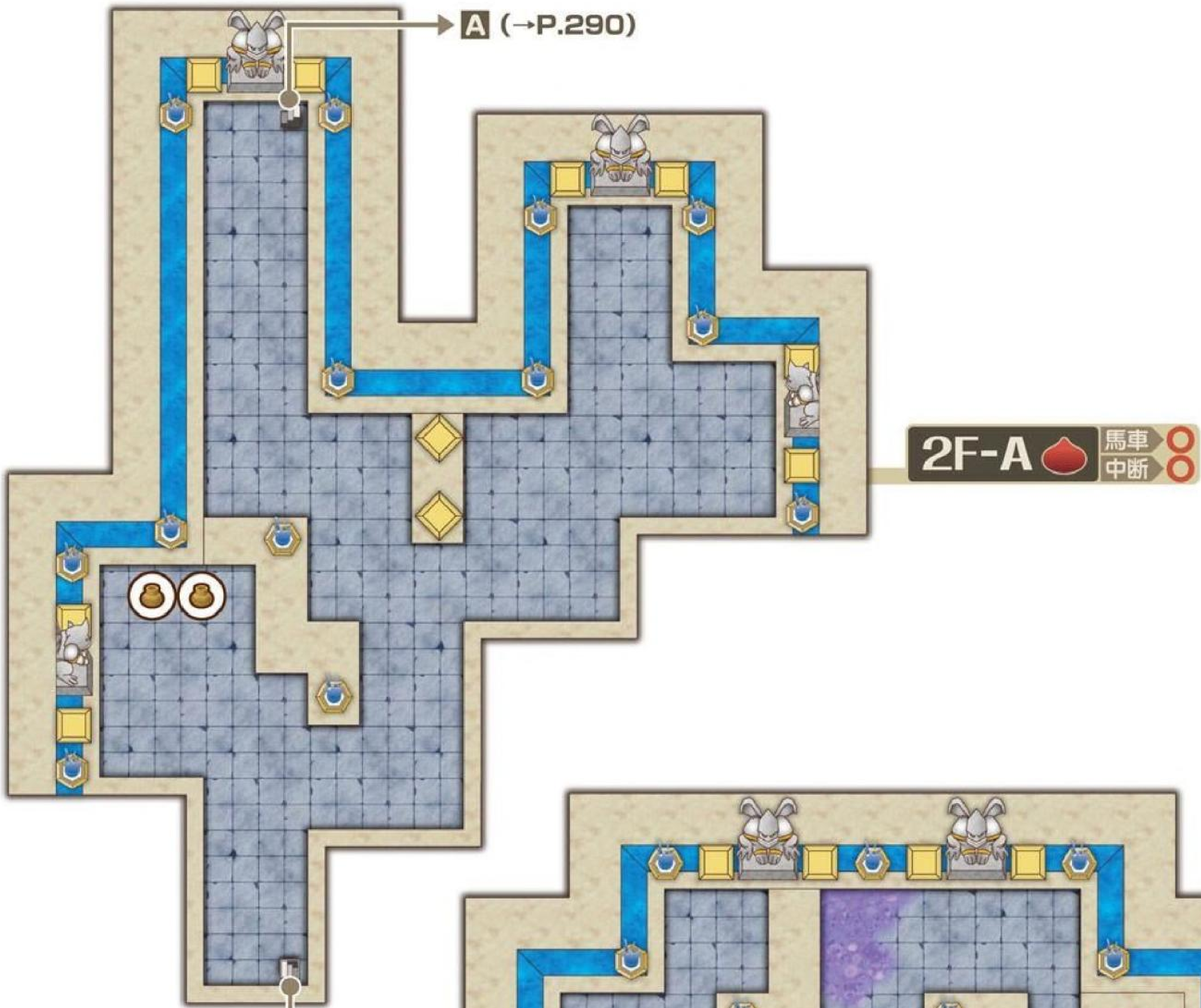


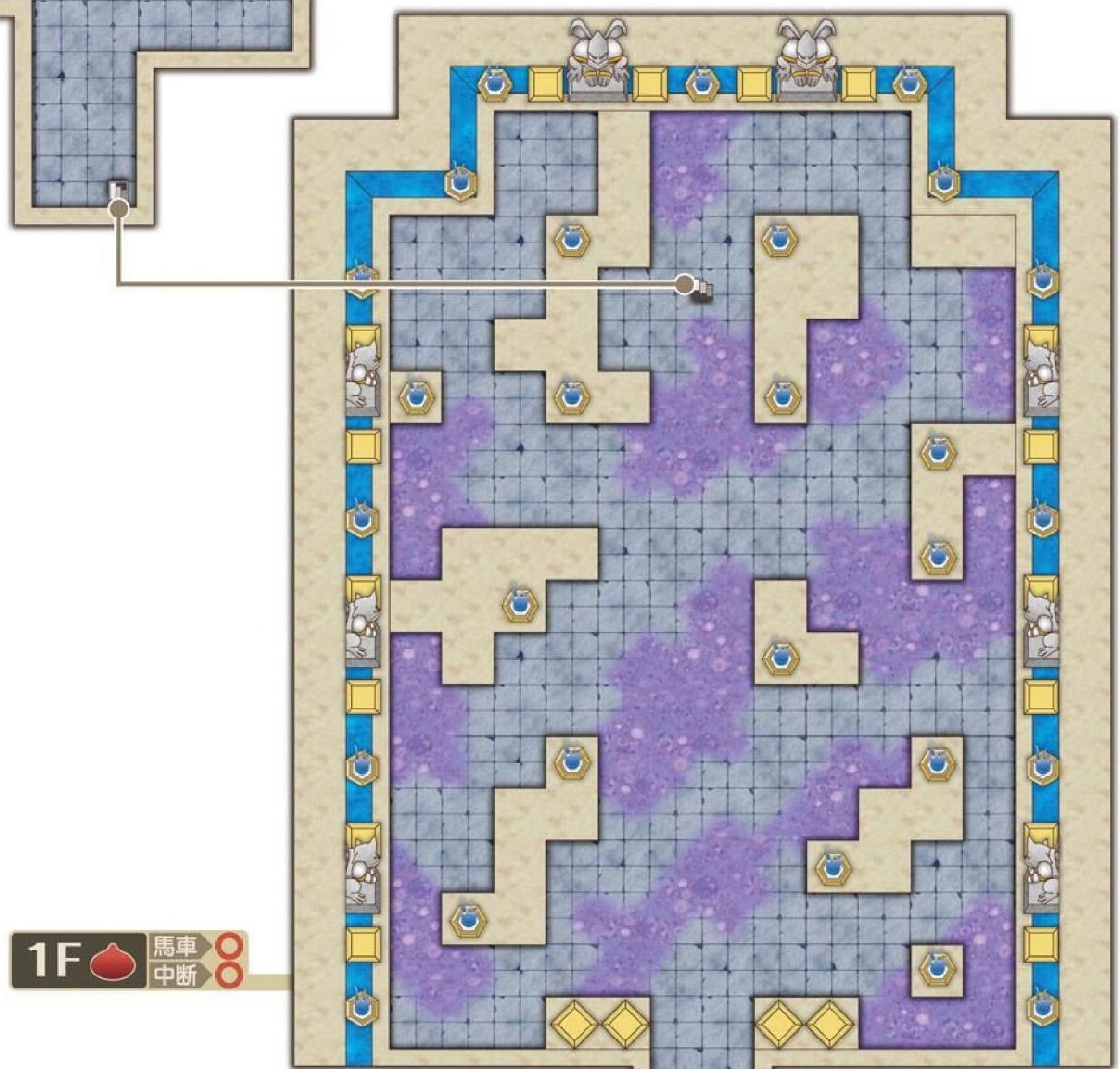
名産品 インフォメーション

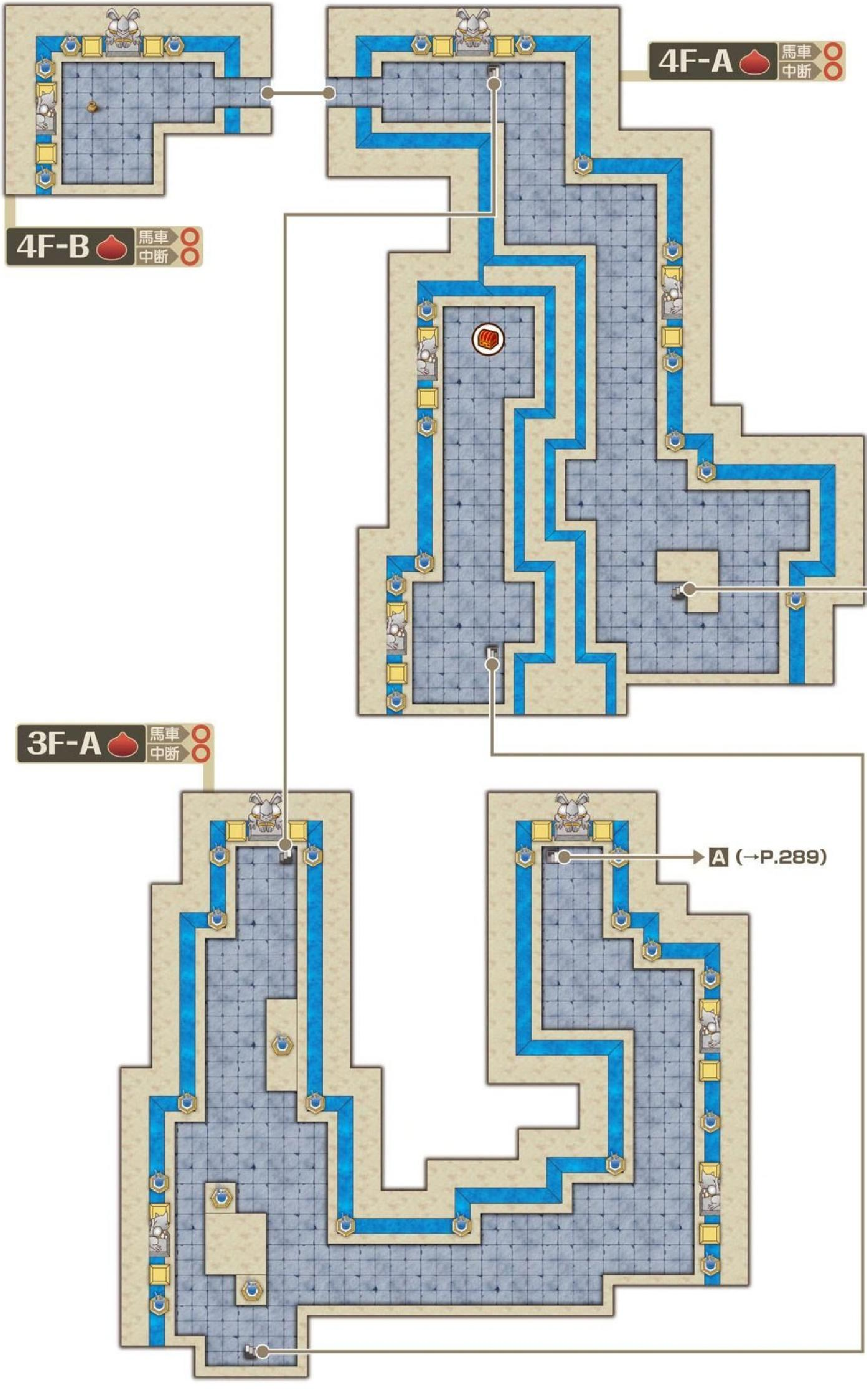
■ のろいのうなりぎ

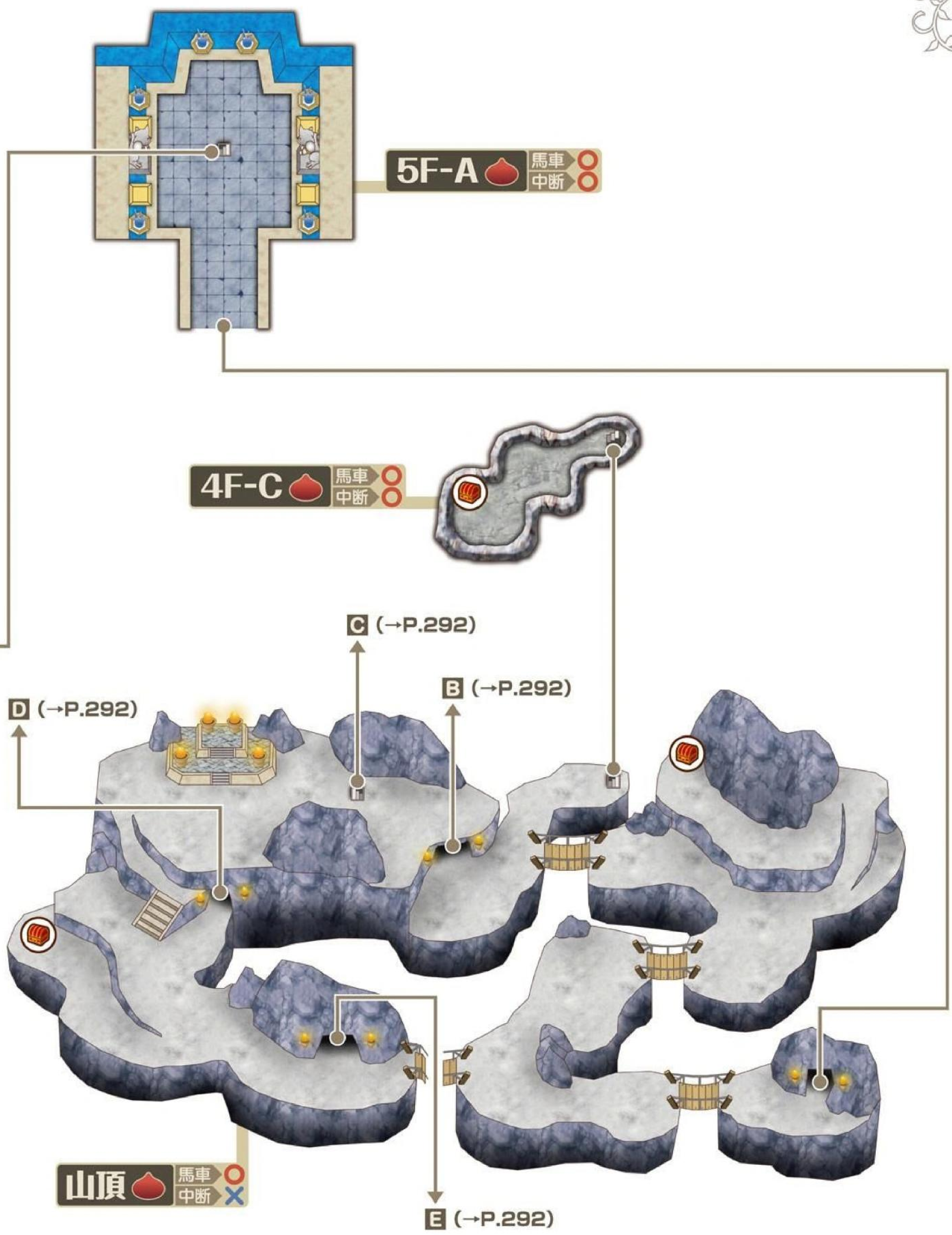
魔物たちが使っている楽器。演奏すると、おぞましい悲鳴のような音が響き渡る。お宝としてエビルマウンテンのなかに隠されているらしい。




A (→P.290)
2F-A
馬車
中断


1F
馬車
中断
暗黒世界のフィールドへ
(→折りこみポスター)


4F-A
馬車
中断
4F-B
馬車
中断
3F-A
馬車
中断
A (→P.289)



要注意モンスター

スカルドン

マヒャドやこごえるふぶきで攻撃してくる。守備力がやや低いので、バイキルトなどを活用していくといい。

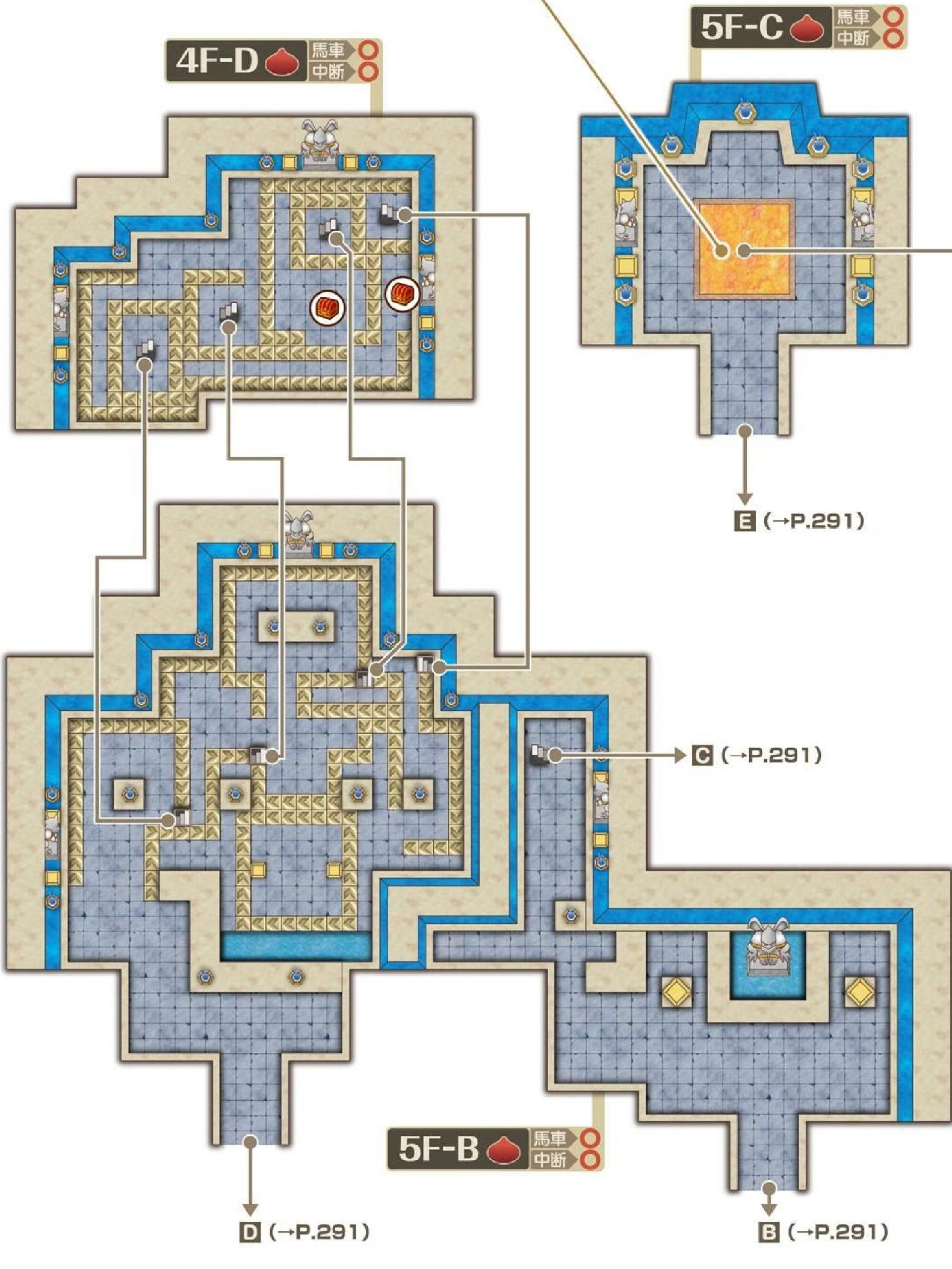


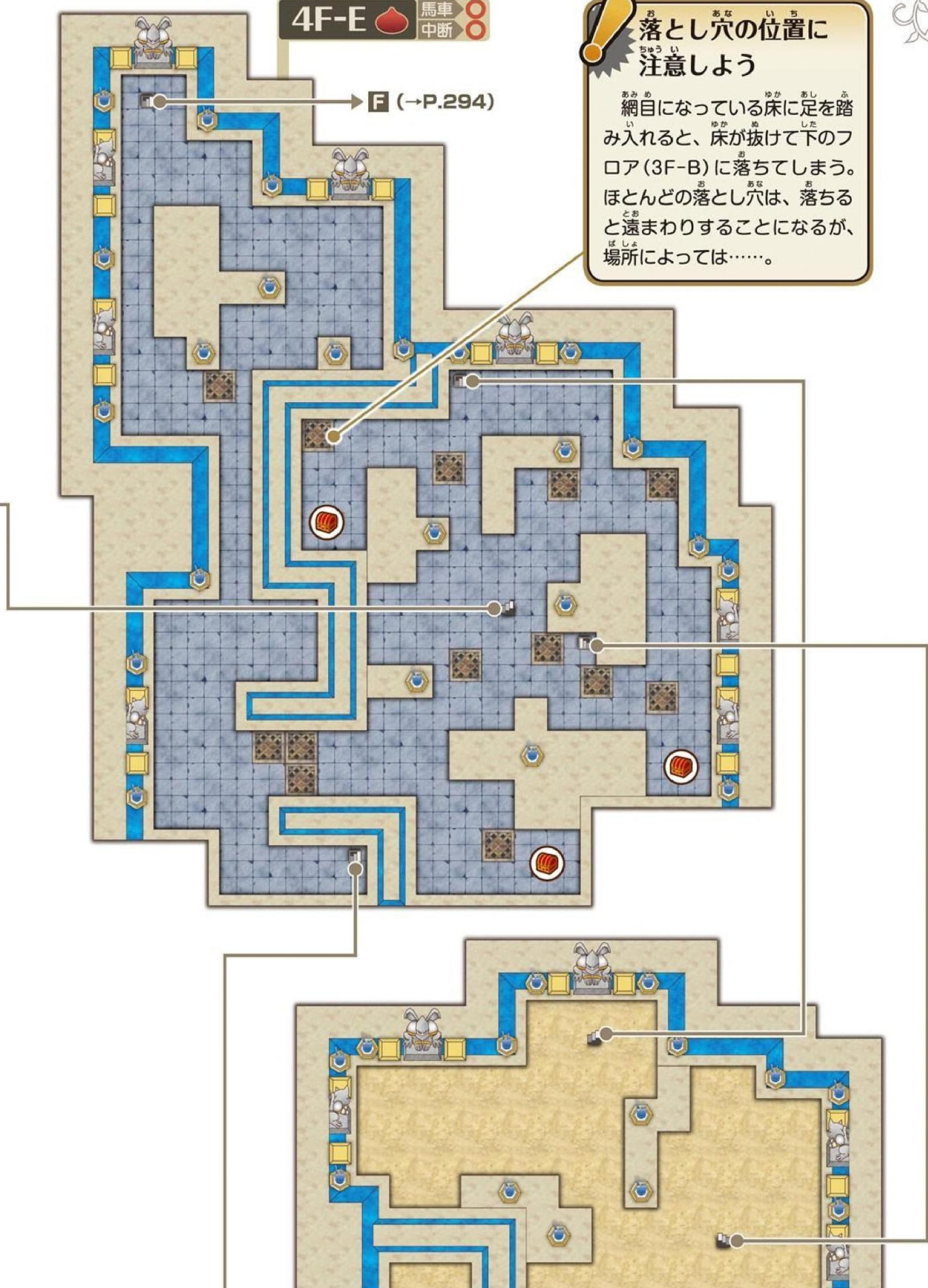
煮えたぎる溶岩を冷やすには？

部屋の中央では溶岩が煮えたぎっている。先へ進むためには、ある道具で溶岩を冷やさなければならないようだ。耳をすませていれば、必要な道具はすぐにわかるだろう。



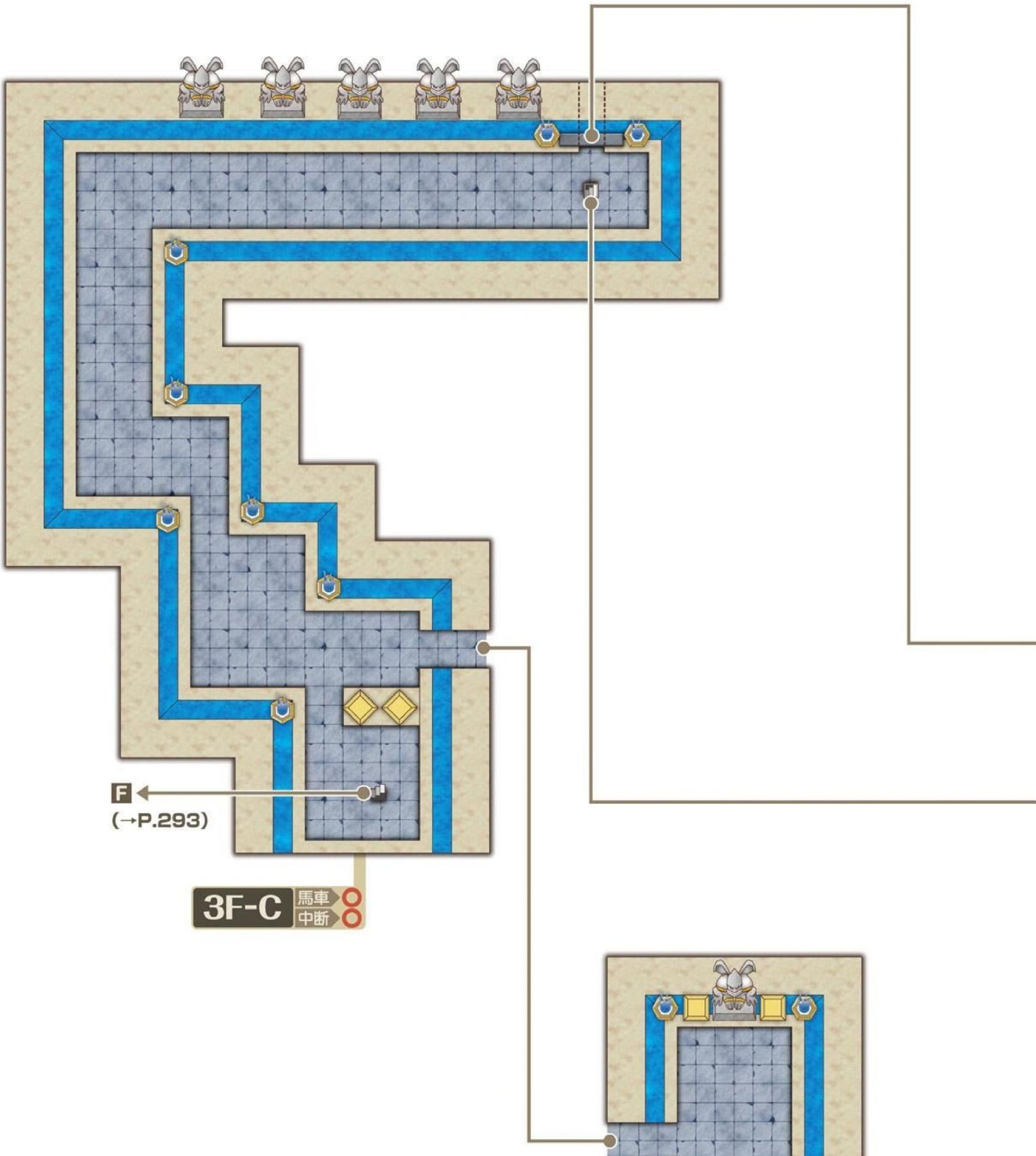
⬅溶岩を冷やす聖なる道具は、意外と近い場所で見つけられるかも。



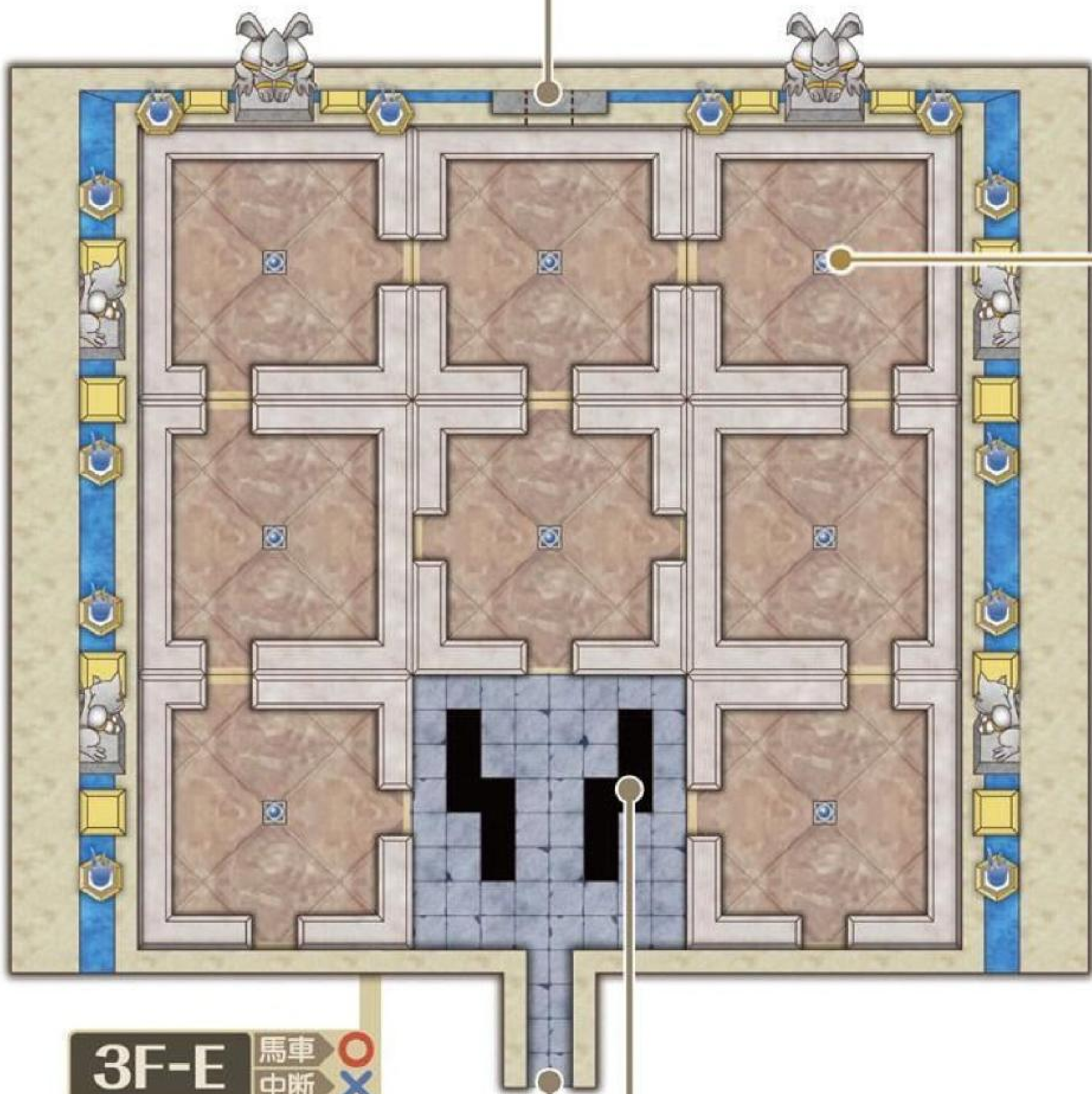


落とし穴の位置に注意しよう

網目になっている床に足を踏み入れると、床が抜けて下のフロア(3F-B)に落ちてしまう。ほとんどの落とし穴は、落ちると遠まわりすることになるが、場所によっては……。


F
(→P.293)
3F-C
馬車 ○
中断 ○
3F-D
馬車 ○
中断 ○

G (→P.296)



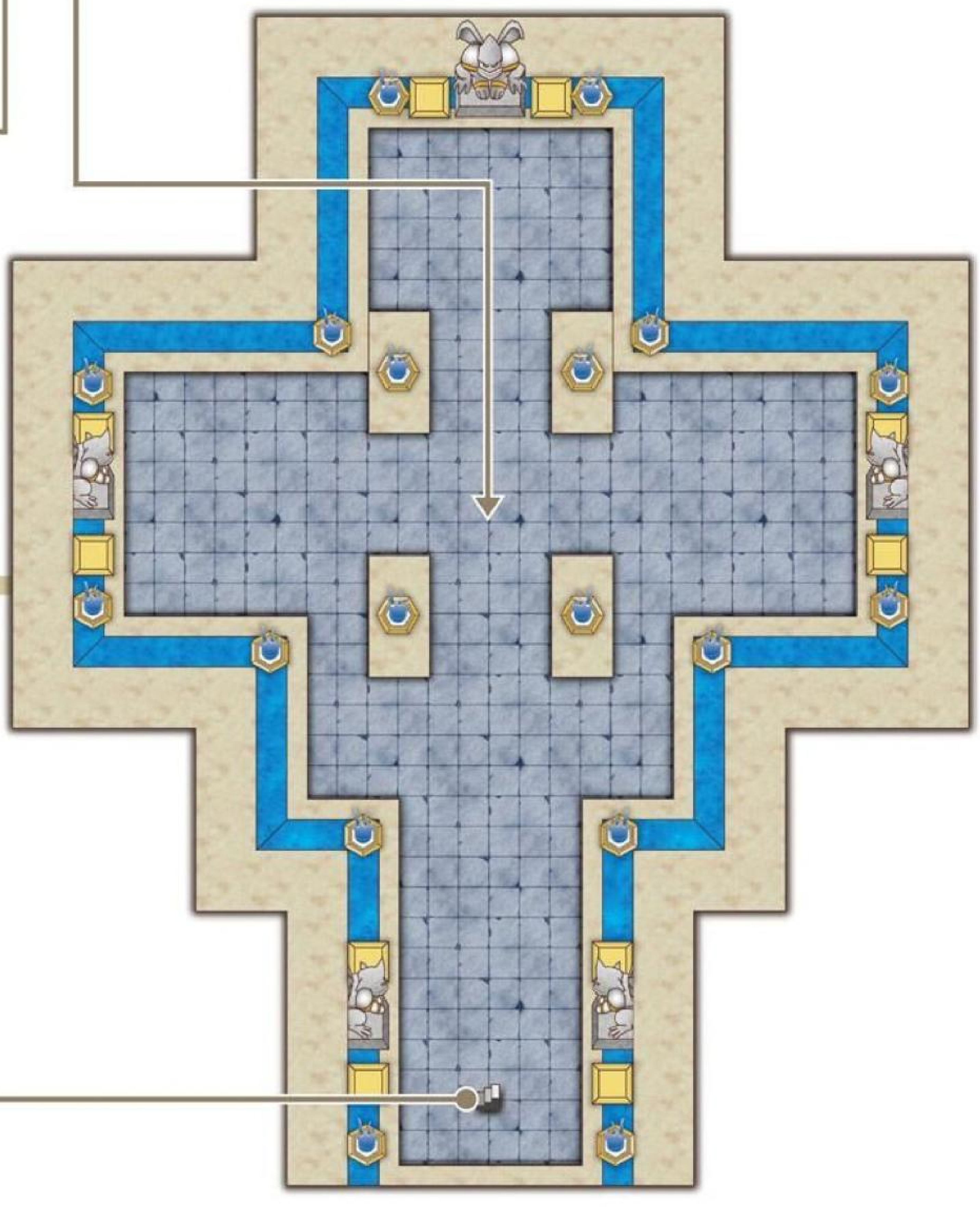
3F-E 馬車 ○ 中断 ×

小部屋を移動させて道を作ろう

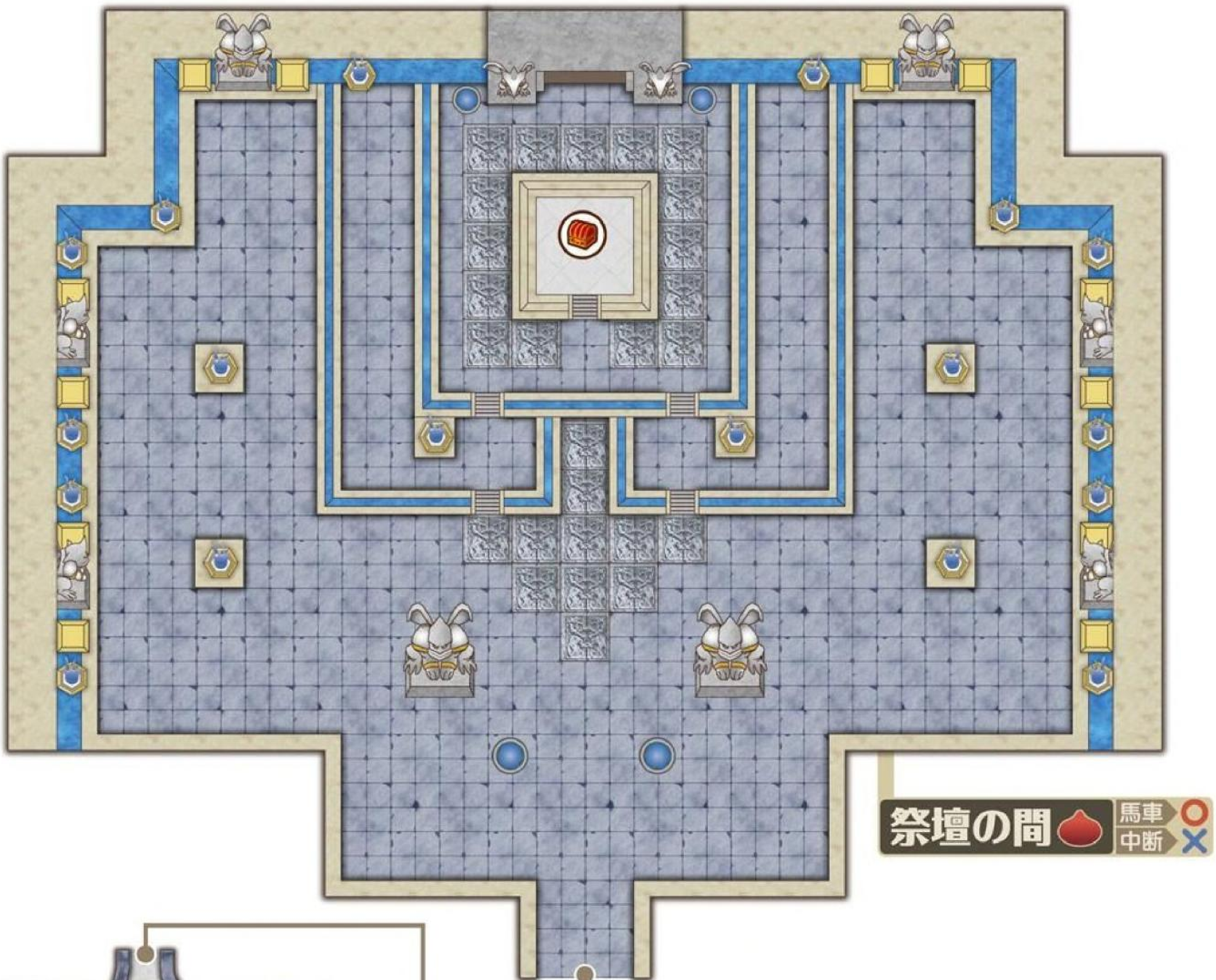
フロア全体が8つの小部屋にわかれており、各部屋の中央にあるスイッチを踏むと、隣の空いたスペースに部屋ごとスライドする。小部屋をうまく移動させながら、奥にある出口へ向かおう(→P.299)。



⬆途中で詰まっても、穴から下の階に落ちれば最初からやり直せる。



2F-B 馬車 ○ 中断 ○





要注意モンスター

フレアドラゴン



やけつくいき、はげしいほのおを吐く。一度にたくさん現れると苦戦を強いられるので、ヒャド系やバギ系の呪文で、なるべく早く倒すようにしたい。

残さずゲット! アイテムチェックシート ITEM CHECK SHEET

□	2F-A	(ツボック/※1)
□	2F-A	(ツボック/※1)
□	3F-D	のろいのうなりぎ(名産品)
□	4F-A	ダークローブ
□	4F-C	ちいさなメダル
□	4F-D	すごろくけん
□	4F-D	ちいさなメダル
□	4F-E	3300ゴールド
□	4F-E	メタルキングヘルム
□	4F-E	(ミミック/※1)
□	5F-B	たいようのかんむり
□	5F-B	???(だいじなもの)
□	山頂	もろばのつるぎ
□	山頂	オーガシールド
□	祭壇の間	オリハルコンのキバ

※1……アイテムではないが、とうぞくのはなで数えられる





出現するモンスター

No.	モンスター	ページ	HP	EXP	G	特徴
43	メタルスライム	P.493	5	1350	75	攻撃が効きにくい、すぐに逃げる
65	はぐれメタル	P.498	6	10050	10	攻撃が効きにくい、すぐに逃げる
78	ミミック	P.501	400	210	110	メラミやザラキを唱える
93	ツボック	P.505	500	250	158	メダパニやベホイミを唱える
107	ジェリーマン	P.509	320	550	85	モシャスで相手に変身する
144	メタルキング	P.518	7	30010	15	攻撃が効きにくい、すぐに逃げる
153	ゴールデンゴーレム	P.520	280	130	1023	バギクロスを唱える
155	あくましんかん	P.521	179	550	117	マホカンタやザオリクを唱える
156	シュプリンガー	P.521	175	490	98	ルカナンやスカラを唱える
157	エビルマスター	P.521	180	400	110	仲間を呼ぶ
159	ブルーイーター(※1)	P.522	150	310	74	ツメで切り裂いてくる
160	ムーンフェイス	P.522	300	380	82	パルプンテを唱える、身を守る
162	エビルスピリッツ	P.522	155	551	53	くろいきりを吹き出す
163	グレイトドラゴン	P.523	250	810	158	はげしいほのおを吐く
164	ダークシャーマン	P.523	170	640	110	せかいじゅのはを使う
165	キラーマシン	P.523	179	633	74	武器を振りまわす
166	バズズ	P.523	177	610	112	マヒャドやメガザルを唱える
167	れんごくちょう	P.524	180	575	90	はげしいほのおを吐く
168	ライオネック	P.524	250	580	124	バギクロスを唱える
169	ガメゴンロード	P.524	178	590	140	いなずまを呼び寄せる
170	ギガンテス	P.524	350	570	70	みなごろしを使う
171	フレアドラゴン	P.525	125	550	95	はげしいほのおを吐く
172	スカルドン	P.525	300	670	53	こごえるふぶきを吐く
174	ワイトキング	P.525	250	777	5	バギクロスを唱える
175	ゴルバ	P.526	150	510	63	もうどくのきりを吐く
176	ガルバ	P.526	160	570	57	マヌーサを唱える
178	ヘルバトラー	P.526	480	1165	215	イオナズンを唱える
—	ゲマ(2回目)	P.541	4000	12000	900	かがやくいきややけつくいきを吐く

※エビルマウンテンではモンスターが仲間にならない
※1……エビルマスターが呼んだときにのみ出現



冒険をもっと楽しもう！

青年時代後半編④

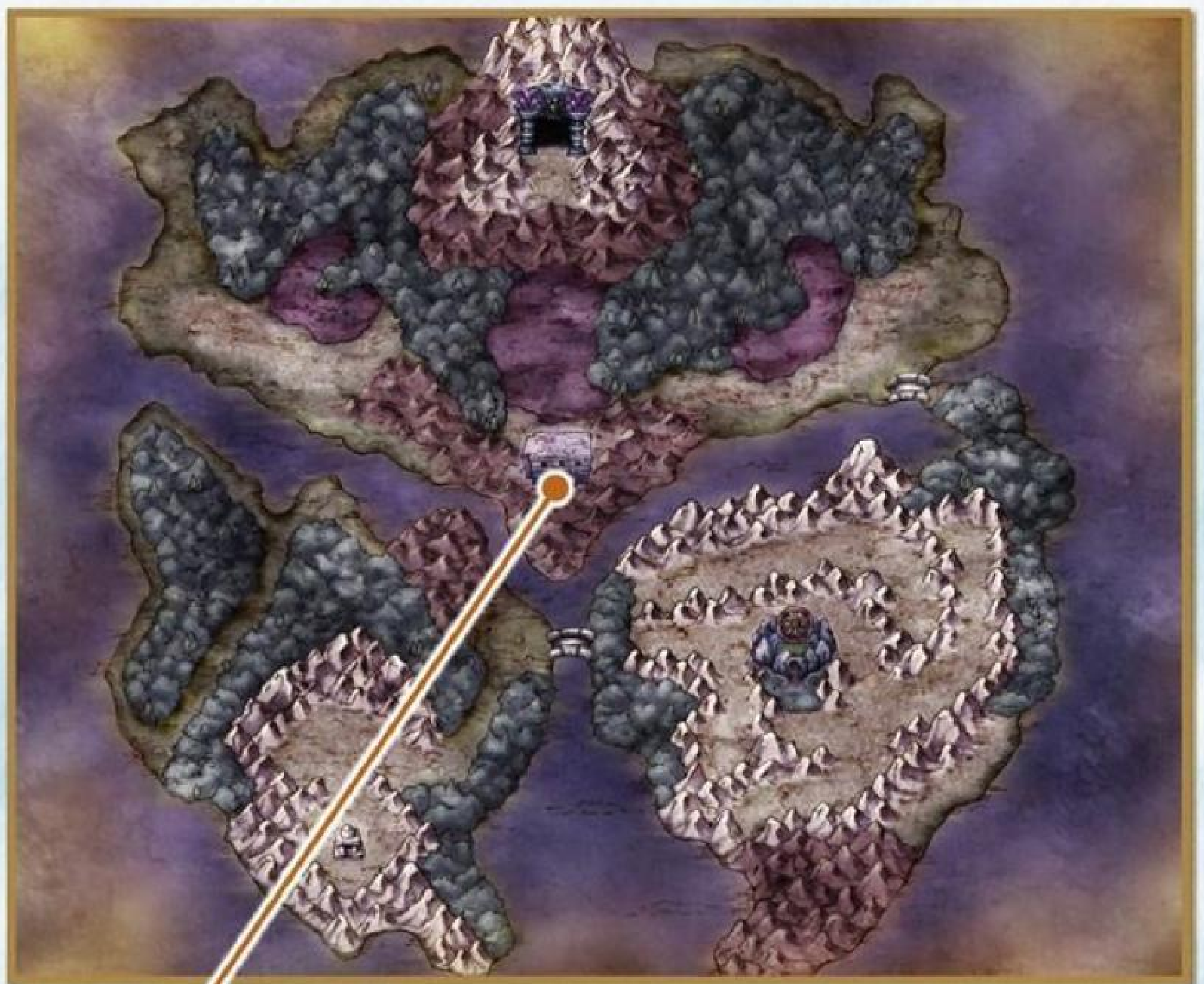
暗黒世界に到着すれば、悪の根源との決戦は近い。最後の戦いへ挑む前に、各地をまわって準備を整えておこう。

いろいろなことを試してみよう

冒険の豆知識（ぼうけんのまめちしき）

すごろく場は暗黒世界にも存在している

暗黒世界の中央部には、暗黒のすごろく場が建っている。ここのすごろくでゴールすれば、とても便利な道具が手に入るので（→P.325）、最終決戦へ挑む前にぜひ立ち寄っておきたい。





暗黒のすごろく場

エビルマウンテンの南に位置する建物。もともとは牢獄として使われていたが、いまでは2〜3Fにすごろく場ができており、魔物たちが遊んでいるらしい。1Fには、荒れ果てた小部屋のあちこちにガイコツやお墓などが放置され、牢獄だったころの面影が残っている。



⬆この建物にいる魔物たちは襲ってこないので、気軽に話しかけてみよう。

残さずゲット！
アイテムチェックシート

- □ すごろくけん

読書の記録（どくしょのきろく）

- □「瞑想の書」

捧げた道具を取りに行こう

暗黒世界へ行くには、3つの道具を特定の場所に捧げて、暗黒世界のほこらへ通じる扉を開けなければならない。しかし、一度ジャハンナを訪れたあとはルーラで暗黒世界へ行けるので、道具を捧げておく必要がなくなる。今後の冒険に役立てるためにも、捧げた道具を取りに行くのもいい。



⬅捧げた道具は、戦闘での助けになるものばかりなので、早めに回収しておきたい。

冒険者たちに贈るヒント集

お役立ちQ&A （おやくだちキューアンドエー）

Q エビルマウンテンの動く小部屋のフロアから先に進めません

A フロア内をよく見ると、出口の前に移動させたときにちゃんと道がつながるのは、8つの小部屋のうち、ひとつしかないことがわかる。その小部屋を出口の前へ移動させるために、邪魔な小部屋をひとつずつ動かしていこう。



⬅最短だと、小部屋を5回動かすだけで、出口にたどり着ける。

Q 最終決戦の前にはどんな準備をしておけばいいの？

A エビルマウンテンの奥で待ち受ける最後の敵との戦闘では、下記のような戦いかたがオススメ。事前の準備として、これらの行動ができる者でパーティを組み、道具をそろえておこう。

最終決戦でのオススメの戦いかた

- メラゾーマやイオナズンでダメージを与える
- ベホマラーやけんじゃのいしなどで全員を回復する
- てんくうのつるぎを道具として使うか、いてつくはどうを放つことで、相手の呪文の効果を消す
- 装備品やフバーハなどで、メラ系、イオ系、炎系、吹雪系のダメージを軽減する
- バイキルトを唱えて、与えるダメージを増やす

Bボタンで聞けるおもしろメッセージ

旅の仲間の話し声 （たびのなかまのはなしごえ）

ビアンカ
場所▶港町ポートセルミ



⬆舞台裏の楽屋で、お化粧のノリが悪いとなげく踊り子を見て、ビアンカがひとこと。彼女はいつもスッピンらしい。

フローラ
場所▶メダル王の城



⬆「預かったお金は自分のポケットにしまっている」と言う係員の言葉にも、まったく疑問を抱かないフローラ。

デボラ
場所▶ルラフェン



⬆たくさんの人がドレイにされたと聞いて、デボラは怒りをあらわにする。ふだんの態度とは裏腹に、根は優しいようだ。

男の子
場所▶ジャハンナ



⬆「魔物から人間になったら太ってしまった」と話す男性を見た男の子は、サンチョの体型を思い浮かべて疑いを抱いた？

女の子
場所▶フィールド



⬆女の子は、頭につけたリボンがお気に入り。そのリボンを大好きな人に結んでもらって、とても喜んでいるようだ。

ピピン
場所▶フィールド



⬆熱い思いを胸に秘めて旅に同行するピピン。外見だけなら好青年に見えるが、こんなサムいダジャレを言うとは……。



ドラゴンクエストV ㊙情報集

ひみつの宝箱 PART 3

落書きや鏡を調べるとこんなメッセージが……

いくつかの町や城では、落書きがあったり鏡が置かれていたりする。それらを調べると、少し変わったメッセージを見ることができるのだ。



←主人公が調べているのが壁の落書き。書かれているメッセージは場所ごとにちがう。

壁に落書きがある場所

- 港町ポートセルミの屋外(武器屋の外壁)
- 港町ポートセルミの灯台の2F
- 山奥の村の酒場



←鏡を調べたときの反応は、誰が先頭かで異なる。少年時代と青年時代でも反応が変化。



➡鏡が置かれている場所は、アルカパの町の宿屋やオラクルベリーのカジノなど多数。



➡同じ仲間でも鏡を調べるたびに別の反応を見せる。とくにデボラはその種類が豊富。

仲間モンスターやふくろに特定の名前をつけようとすると？

モンスター預かり所では、仲間モンスターやふくろの名前を変更できる。ただし、命名にはいくつかのルールがあり、下記に当てはまる名前はつけられない。また、4文字とも同じ文字の名前をつけると「命名神」の怒りに触れ、5000ゴールドで怒りを解くまでは、その名前を変更できなくなってしまう。なお、下記の名前は、主人公、男の子、女の子につけることも不可能。

仲間モンスターやふくろにつけられない名前

- 仲間になることがある人物の名前(まだ仲間になっていない人物や戦いに参加しない人物も含む)
- 仲間になっているモンスターの名前
- 空白だけを使った名前
- 名前にふさわしくないもの



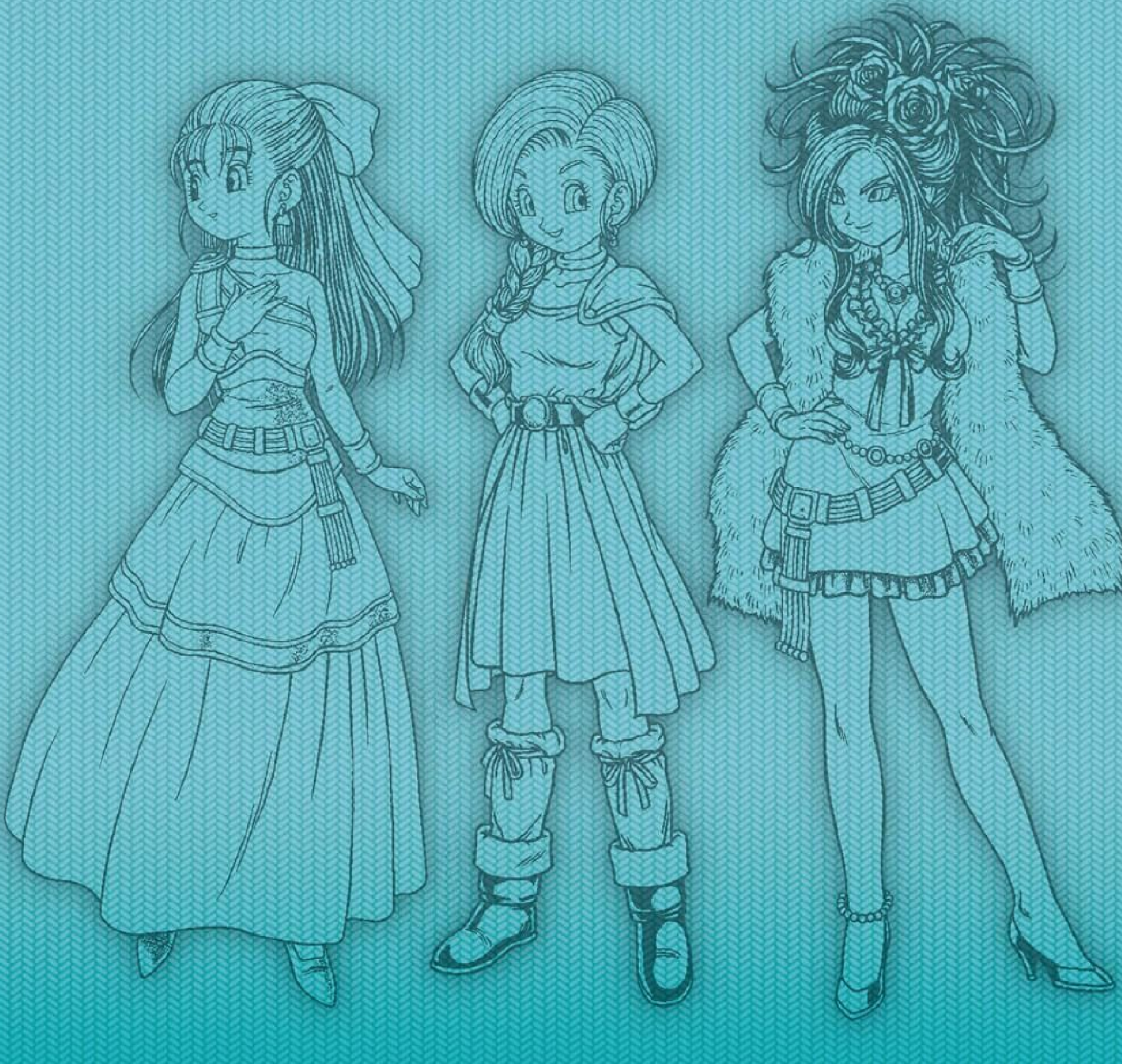
←ビアンカ、パパス、マリアなどの名前は、モンスターじいさんに拒否されてしまう。



➡命名神の怒りに触れる名前をつけようとすると、通常とはちがった確認のセリフが。

CHAPTER 4

寄り道ガイド



寄り道ガイド1

名産博物館
Specialty Goods Museum

世界をめぐる旅の途中では、各地の名物とも言うべき名産品の数々が手に入る。それらを博物館に展示して、たくさんの人たちに見てもらおう。



いつからできる？ 青年時代前半で船を手に入れたあと

何が必要？ 名産品

目的 博物館に名産品を展示してお客さんにきてもらおう

テルパドールの北東に浮かぶ小島には、「名産博物館」と呼ばれる大きな建物がある。これは、「世界中の名産品を集める」という夢を持つ老人が建てたものだが、館内にはまだ名産品がひとつも展示されていない。主人公が館長となって、各地で手に入れた名産品を博物館に展示すれば、客の数が少しずつ増えていき、やがては世界中からさまざまな人がやってくるようになるのだ。

また、博物館の地下には、自分だけのオリジナル名産品を作って、すれちがい通信でほかの人の名産品と交換できる「別世界コーナー」もある。

名産博物館がある場所



❶ 名産品を集める



⬆まずは各地で名産品を探す。ありふれたものから貴重なものまで、さまざまな名産品が手に入るはずだ。

❷ 博物館に展示する



⬆名産品を展示できる部屋は全部で4つ。夜になれば、部屋にある台座の上に、集めた名産品を置ける。

❸ お客さんがやってくる



⬆展示された名産品を見ようと、各地から客が訪れる。名産品の数が増えれば、客も増えていくのだ。

名産博物館の館長になるには

はじめて名産博物館を訪れたときは、博物館を建てたデスじいが入口に立っていて、なかに入ることができない。彼は、メダル王の城に隠された幻の名産品を見たがっているので、さっそく探しに行こう。幻の名産品であるおおきなメダルを入手してデスじいに見せれば、名産博物館の館長となって名産品を展示できるようになるのだ。



⬅館長になったあとでデスじいに話しかけると、名産品を磨くみがきぬのがもらえる。

名産品 世界中でその地域の名物を手に入れよう

名産品は、下記のような方法で入手できる。同じ名産品は1個しか手に入らないが、右記の3種類だけは何個でも入手することが可能だ。ちなみに名産品のなかには、装備できるものや、使うと特殊な効果が発揮されるものもある。



⬅名産品は、その土地でしか手に入らない貴重な品物。一部をのぞき、店では売れない。

何個でも入手できる名産品

- ボトルシップ
- さばくのバラ
- メダルがたチョコ

道具として利用できる名産品

名前	効果
きぼりのめがみぞう	装飾品として装備可能／うんのよさ＋15
あんみんまくら	敵1体を眠らせる
コワモテかかし	敵1グループを1ターン休みにする
オラクルやののれん	よろいとして装備可能／守備力＋50
おおきなメダル	盾として装備可能／守備力＋40
チゾットのコンパス	フローミと同じ効果
レヌールのおうかん	かぶととして装備可能／守備力＋30

名産品を入手する方法

A 人からもらう

町や城などにいる人から名産品をもらう。ほとんどの場合は、名産品を持っている相手に話しかけるだけでいい。一部のものは、引きかえにほかの名産品を渡したり、宿屋に泊まったりするともらえる。

B 拾う

地面に落ちていたり、建物のなかに置かれていたりする名産品を、拾って入手する。持ち主や周囲の人々がそれほど必要としていない品物が大半で、名産品としての価値は高くないものが多い。

C 買う

店で販売されている名産品を、お金を払って買う。オラクルやののれんのような特殊なもの以外は、その地域のおみやげとして売られており、何個でも買えるほか、店に売ることもできる。

D その他

もともとセットになっていた道具を集めたり、原石を宝石に加工したりすると、新たな名産品に生まれ変わる。また、一部の名産品は、特定の条件を満たすとさらに価値が上がるのだ。

展示室 各階の台座に名産品を展示しよう

名産博物館には名産品を置く展示室があり、室内の台座を調べると下記のようなことが行える。昼間は、名産品の情報を見ることしかできないので注意しよう。展示室はB1～3Fにあり、上の階の部屋ほど作りが豪華になっている。価値が低いものはB1～1F、高いものは2～3Fといった具合に、部屋の豪華さに合った名産品を置くといい。

名産博物館の展示室でできること

- 台座に置いた名産品の情報を見る
- 持っている名産品を台座に置いたり、台座から名産品をはずしたりする（夜のみ）
- 台座に置いた名産品にみがきぬのなどを使う（夜のみ）



⬅その展示室にふさわしくない名産品を台座に置くと、ため息のようなものが聞こえる。



➡展示できるのは名産品のみ。どんなに高価でも、ふつうの道具は台座に置けない。

各階の展示室のちがい



B1の物置
[台座：5個]

⬅博物館の地下にある物置。客はほとんどこないので、展示するのはためらわれるものを置こう。



1Fの展示室
[台座：12個]

⬅シンプルな木製の台座が設置された展示室。B1〜3Fのなかでもっとも部屋が広く、台座の数も多い。



2Fの展示室
[台座：8個]

⬅金属製の立派な台座が、コの字型に並んでいる部屋。ここには厳選した名産品を置きたいところ。



3Fの展示室
[台座：1個]

⬅台座は部屋の中央にひとつしかない。名産博物館のメインとなる、自慢の逸品を展示しよう。

展示する名産品が多くなると博物館に人が増える

最初はデスじいと宿屋の主人しかいない名産博物館だが、名産品を展示すると客が訪れるようになり、受付にミミという女性が加わる。さらに、展示数が多くなると、それに合わせて客の数も増えていき、3Fに金持ちの男が居すわったり、名産品を兵士が警備したりするようにもなるのだ。

ミミ



⬆名産品の情報が書かれたメモを見せてくれる女性。見つけていない名産品についての話も聞ける。

金持ちの男



⬆昼も夜も3Fの展示室にいる、名産品にくわしい男性。3Fの台座に置かれた名産品の価値を教えてくれる。

警備の兵士



⬆貴重な名産品を守ってくれる兵士。昼のあいだ、博物館の入口の近くを左右に行き来して警備を行う。

アドバイス まずはたくさんの名産品を展示しよう

博物館の館長として最大の仕事は、展示内容を充実させること。そのためにも、手に入れた名産品はどんどん展示していこう。名産品が増えて空きの台座が少なくなったら、何かテーマを決めて、展示する名産品を選ぶのもいい。美しいものを中心に展示したり、同じ種類の名産品だけを展示したりして、客やデスじいの反応を見るのもおもしろいだろう。



⬅外見が怖い名産品をたくさん展示していると、やってくる客も、なにやらあやしげな人たちばかりに。



➡名産品を展示してお客の数が増えると、夜にデスじいに話しかけたときに入場料のわけ前がもらえる。

名産品リスト

台座に置いた名産品を調べると、価値の高さを表す「名産レベル」のほか、「美しさ」などの特徴が★の数でわかる。展示する名産品を選ぶときは、これらを参考にしよう。なお、ぎんのティーセットなどは、置いた台座の前で特定の道具を使うと、名産レベルが大幅に上がる。関係のありそうな道具を入手したら、夜に使ってみるといい。



⬅年月を重ねて古びてしまったものも、布で磨けばかつての輝きを取りもどすかも？

外見	名前	名産レベル	★の数 美しさ	★の数 おかしさ	★の数 怖さ
	ぎんのティーセット	4	2	2	—
	ぎんのティーセット（輝きがもどったあと）	8	5	—	—
	サクラのひとえだ	8	5	—	—
	きぼりのめがみぞう	4	3	—	—
	あんみんまくら	3	2	8	—
	コワモテかかし	4	—	3	10
	きねんオルゴール	7	5	3	—
	きねんオルゴール（宝石をはめたあと）	25	8	3	—
	オラクルやののれん	13	—	9	4
	ボトルシップ	5	5	—	—
	ルラフェンのじざけ	8	2	3	—
	うわさのノート	1	—	9	8
	こうはくまんじゅう	3	3（※1）	7	—
	さばくのバラ	5	7	—	1
	ひとうのはな	7	2	3	—
	メダルがたチョコ	3	1	5	—

外見	名前	名産レベル	★の数 美しさ	★の数 おかしさ	★の数 怖さ
	おおきなメダル	15	3	6	—
	ネッドのペナント	2	2	8	—
	チゾットのコンパス	9	5	—	—
	モンスターチェス	9	7	—	8
	おもいでのロケット	10	3	—	—
	おもいでのロケット（絵が入ったあと）	25	7	—	—
	パオームのインク	10	1	1	4
	レヌールのおうかん	20	8	—	—
	せいなるほうせき	9	10	—	3
	てんのしへんしゅう	9	9	—	—
	せかいじゅのなえぎ	6	3	—	—
	せかいじゅのなえぎ（生命力がもどったあと）	20	5	—	—
	きんだんのまきもの	12	3	1	10
	のろいのうなりぎ	9	—	3	9
	ようせいのはねペン	9	5	—	—
	やみのトロフィー	30	6	3	10

※リストの左側にある矢印は、特定の条件を満たすと名産品が変化することを示す
※1……デボラを仲間にした場合は「2」

通信 別世界の人とオリジナル名産品を交換しよう

名産博物館の地下には、「別世界コーナー」という部屋がある。そこにはルルという女性がおり、彼女に話しかけてオリジナル名産品を作れば、すれちがい通信をした相手とオリジナル名産品を交換できるのだ(自分が作った名産品はなくならない)。なお、オリジナル名産品は通常の名産品とちがい、博物館を訪れる客の人数には影響しない。



⬅部屋の中央には、自分が作った名産品が置かれる台座があり、その横にルルがいる。



➡通信で受け取った名産品は、別世界コーナーの奥にある展示室で見ることができる。

別世界コーナーで選べるコマンド

●**すれちがい通信**
ゲームを中断してすれちがい通信を開始し、同じように本作のすれちがい通信をしているDSが近くを通ると、オリジナル名産品を交換する。通信をはじめるときは冒険の書に記録する必要がある。

●**名産品をへんこう**
オリジナル名産品を新しく作り直す。

●**別世界の名産品いちらん**
別世界コーナーの展示室にある、すれちがい通信で受け取ったオリジナル名産品を見る。下画面に名産品の一覧が表示され、そこでカーソルを合わせたものの情報を上画面で見ることができる。情報の項目は「なまえ」「生産地」「生産者(すれちがい通信をした相手)」「ねだん」の4つ。

●**名産品をかたづける**
別世界コーナーの展示室にあるオリジナル名産品のなかから、片づけるものを選ぶ。いったん片づけた名産品はなくなってしまうので、このコマンドを実行するときは注意が必要。

オリジナル名産品の作成

オリジナル名産品には、名産レベルや美しさなどのかわりに、下記の5種類の要素がある。ルルに話しかけてオリジナル名産品を作るときは、これらを順番に決めていこう。どんな名産品を作っても、すれちがい通信のやりかたなどには影響しないので、自分の好きなように決めてかまわない。

オリジナル名産品を作るときに決めること

●**名産品のタイプ**
名産品の形(タイプ)を、右ページにあるもののなかからひとつ選ぶ。最初は選べるタイプが少ないが、新たな名産品やオリジナル名産品を手に入れたり、博物館を訪れる客の数が増えたりすると、選べるタイプが増えていく。

●**なまえ**
ひらがなやカタカナの1～9文字で入力する。

●**生産地**
右記のなかから、好きなものをひとつ選ぶ。

●**値段**
0～999999ゴールドの範囲で選ぶ。この金額を決めることで、すれちがい通信をした相手とお金の受け渡しが行われるわけではない。

●**商品説明**
ひらがなやカタカナの1～45文字で入力する。



⬅作った名産品を調べると、名前などが見られるほか、商品説明を変更することもできる。

オリジナル名産品の生産地

●都道府県名(全47種類)	●ひゃっかてん
●じぶんのいえ	●やねうら
●ともだちのいえ	●ちかしつ
●ゆうえんち	●ガレージ
●ゲームセンター	●やまごや
●おんせん	●うみのいえ
●つりぼり	●名産はくぶつかん
●トイレ	●ひみつのばしょ
●こっとうひんてん	●せいさんちふめい

オリジナル名産品の形(タイプ)

1ページ目


2ページ目


3ページ目


4ページ目


5ページ目


6ページ目


※基本的に、名前が記載されたものはその名産品を手に入れると、名前が記載されていないものは名産博物館の客がある程度増えると、選べるようになる

すれちがい通信のやりかた

すれちがい通信には右記のルールがあり、下の写真のような流れで行う。1回のすれちがい通信でオリジナル名産品を交換できるのは一度だけなので、たくさんの人と交換をしたい場合は、通信が終了するたびにルルに話しかけて、「すれちがい通信」を選ぼう。なお、❷で通信する相手を探しているときは、Aボタンを押せばいつでもすれちがい通信を中止することができる。

すれちがい通信のルール

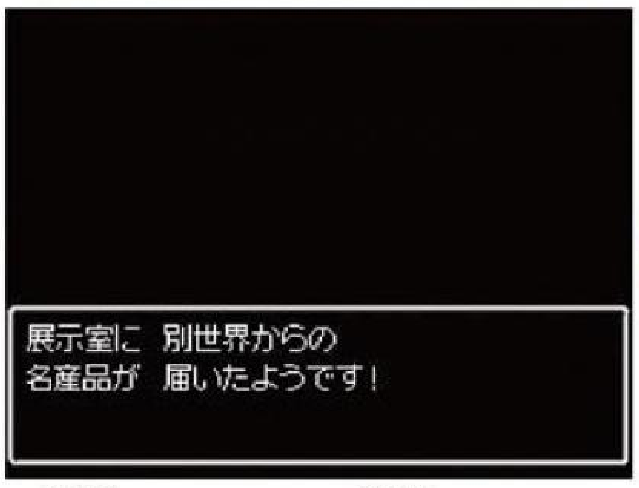
- 1回の通信で交換できる名産品はひとつだけ
- すれちがい通信でオリジナル名産品を交換しても、自分のオリジナル名産品はなくならない
- 同じ相手とふたたび通信した場合、名産品の個数は増えずに、以前受け取った名産品と入れかわる
- 通信で受け取った名産品が24個あると、片づけて23個以下にするまですれちがい通信ができない

❶ すれちがい通信を開始する



⬆別世界コーナーでルルに話しかけて「すれちがい通信」を選び、冒険を記録して通信をはじめる。

❷ 通信状態のDSとすれちがう



⬆本作のすれちがい通信をしているDSに近づくと、自動的にオリジナル名産品を交換して通信が終了。

❸ オリジナル名産品が増える



⬆別世界コーナーの奥にある展示室の台座に、相手から送られてきたオリジナル名産品が展示される。

寄り道ガイド2

カジノ

Casino

カジノは、手持ちのコインを賭けてギャンブルに挑戦できる施設。長い旅の息抜きも兼ねて、スロットやポーカーなどのゲームで遊んでみよう。



いつからできる？ 青年時代前半でオラクルベリーを訪れたあと

何が必要？ コイン

目的 コインを増やして景品をもらおう

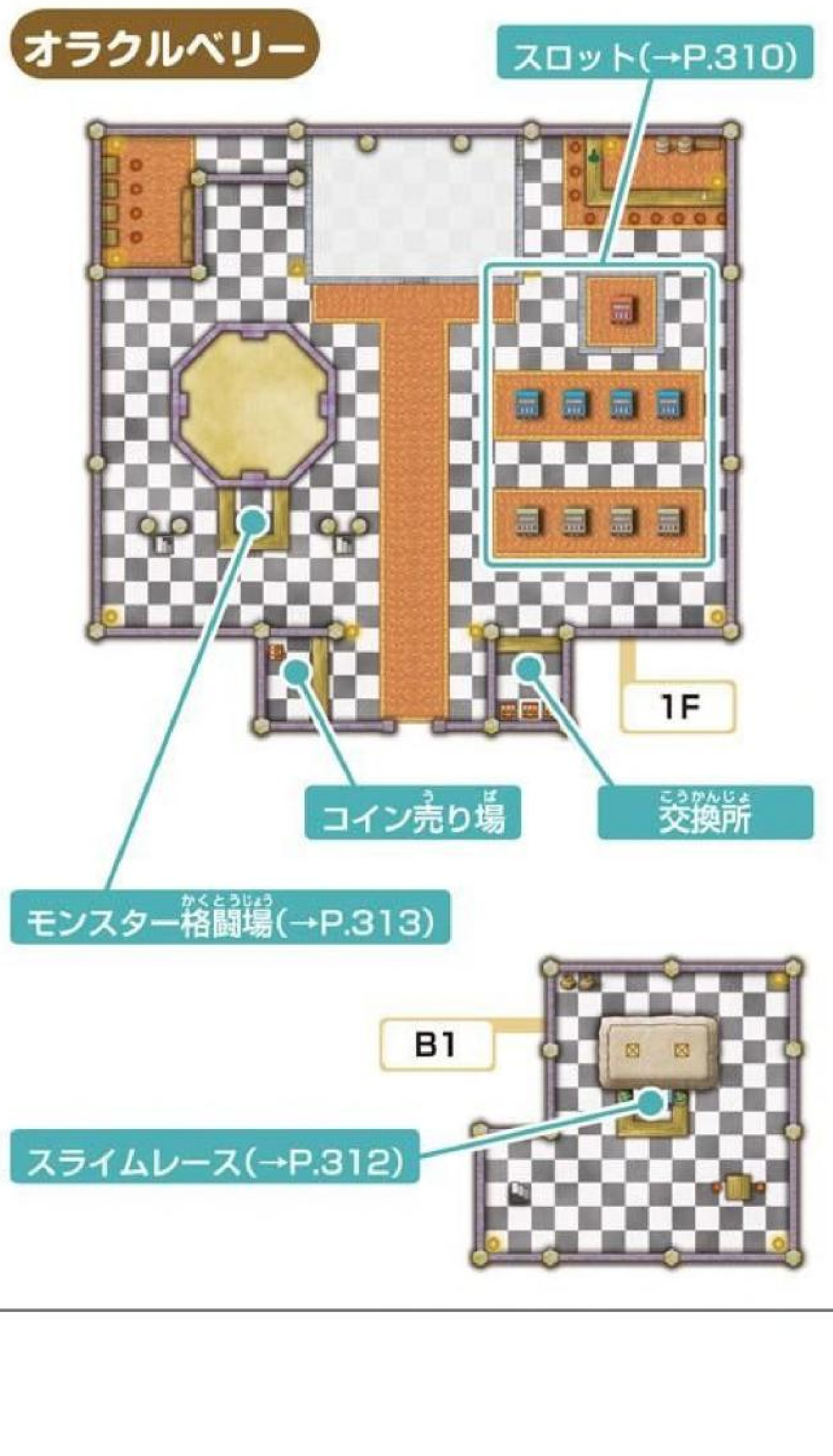
オラクルベリーのカジノと、港町ポートセルミの東にあるカジノ船では、コインを賭けてゲームが楽しめる。コインは1枚20ゴールドで買えるほか、ゲームで増やすこともでき、特定の枚数まで貯めれば景品と交換してもらえるのだ。

カジノで遊べるゲームは、スロット、モンスター格闘場、スライムレース、ポーカーの4種類。ただし、オラクルベリーのカジノとカジノ船では、遊べるゲームが異なる(下のマップを参照)。



←コインをお金にもどすことはできないので、必要な枚数だけ買うようにしよう。

カジノ内にあるもの





交換所でもらえる景品

交換所でコインと交換できる景品は6種類あり、それぞれ必要なコインの枚数がちがう。どの景品も便利な効果を持つ道具だが、なかでもメタルキングのけんとグリンガムのムチは、ここでしか手に入らない強力な武器。交換に必要なコインの枚数はかなり多いものの、入手できれば、モンスターとの戦いでおおいに役立ってくれるだろう。



←景品の種類はオラクルベリーもカジノ船も同じ。必要なコインの枚数も変わらない。

300枚

エルフののみぐすり



種別 どうぐ　効果 MP回復

味方ひとりのMPが完全に回復する。呪文が得意な仲間のMPがつきてしまったら、これを使って回復させるといい。

1000枚

せかいじゅのは



種別 どうぐ　効果 味方蘇生

チカラつきた味方ひとりを生き返らせ、HPを完全に回復させる。いざというときのために、ひとつは持っておきたい。

5000枚

メガンテのうでわ



種別 装飾品　効果 (下記参照)

装備した者がチカラつきると、メガンテの呪文の効果が現れる。効果が発動したあと、この腕輪は砕け散ってしまう。

10000枚

キラーピアス



種別 武器　効果 攻+35

ふたつでひと組の、刃を持つアクセサリー型の武器。攻撃力は低めだが、一度の攻撃で2回ダメージを与えられる。

50000枚

メタルキングのけん

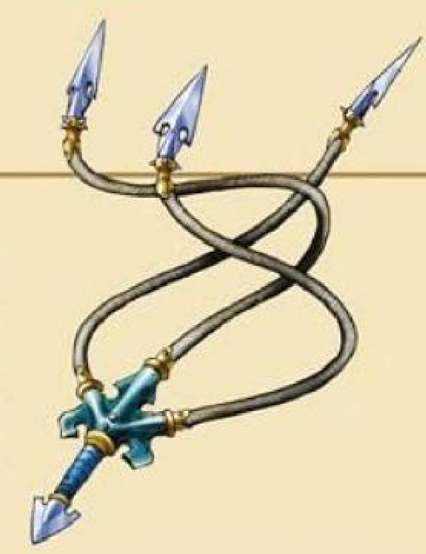


種別 武器　効果 攻+130

メタルキングに並ぶほどの硬度を持つ、切れ味の鋭い剣。すべての武器のなかで、攻撃力がもっとも高い。

250000枚

グリンガムのムチ



種別 武器　効果 攻+100

柄から先が3本にわかれている、先端に刃のついたムチ。敵1グループを、まとめて攻撃することができる。

COLUMN

ふたつのカジノはどちらがおトク？

オラクルベリーのカジノとカジノ船は、遊べるゲームの種類が一部異なるほか、スロットの台数やリールの絵柄の並びかたにちがいがある。とはいえ、手持ちのコインは両方のカジノで使用可能で、交換できる景品の種類にも差はない。どちらがトクということはないので、遊びたいゲームや賭けたいスロット台があるほうへ行くといいだろう。



←カジノ船では床にコインが1枚落ちている。そのぶん、こちらのカジノのほうがトク？



カジノのゲーム 1

遊べる場所
オラクルベリー　カジノ船

スロット

カジノの定番とも言えるスロットは、難しいルールを覚えなくても遊ぶことができる。運試しのつもりで気軽に楽しんでみよう。

遊びかた　リールの絵柄を横1列にそろえる

スロットの台には下の写真の3種類があり、それぞれ1回のベット(賭けること)で投入するコインの枚数が異なっている。どの台で遊ぶかを決めたのち、1～9回ベットしてAボタン(9回ベットした場合は十字ボタンの上でもいい)を押すと、絵柄が描かれた5つのリールがまわり、左側のものから順に自動的に止まっていく。すべてのリールが止まったときに、絵柄がそろって下記の役が完成すれば当たりで、役ごとの倍率に応じたぶんだけコインが獲得できる。

スロットの種類

1コインスロット



10コインスロット



100コインスロット





←同じ種類の絵柄が、横1列に連続して3個以上並べば役が完成。並んだ絵柄の数が多いほど倍率が高い。

スロットの役と倍率



ベットした回数によって変わること

スロットでコインを賭けるときは、最大で9回ベットできる。スロットには役を作れるラインが3つあり、ベットの数を1回増やすごとに、有効なラインがひとつずつ増えていく。4回以上ベットした場合は、有効になっているラインに追加で賭けることになり、獲得できるコインの量が2～3倍に増加する(右の表を参照)。一度の当たりで、より多くのコインが得られるようになるわけだ。

ベットした回数と各ラインの倍率

ライン	ベットした回数								
	1回	2回	3回	4回	5回	6回	7回	8回	9回
2	—	×1	×1	×1	×2	×2	×2	×3	×3
1	×1	×1	×1	×2	×2	×2	×3	×3	×3
3	—	—	×1	×1	×1	×2	×2	×2	×3



←ラインの番号の部分に点灯しているランプの数は、そのラインの倍率を表している。

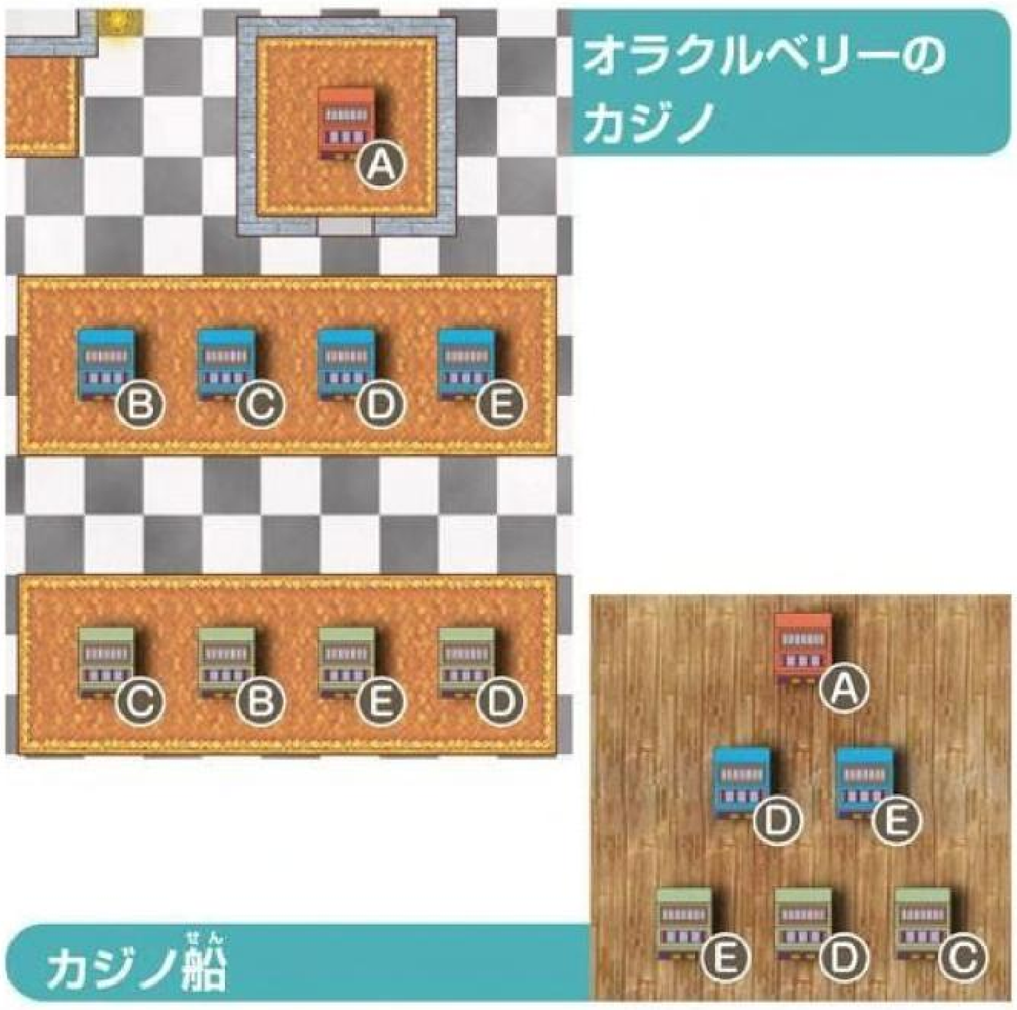
スロットの絵柄の配列

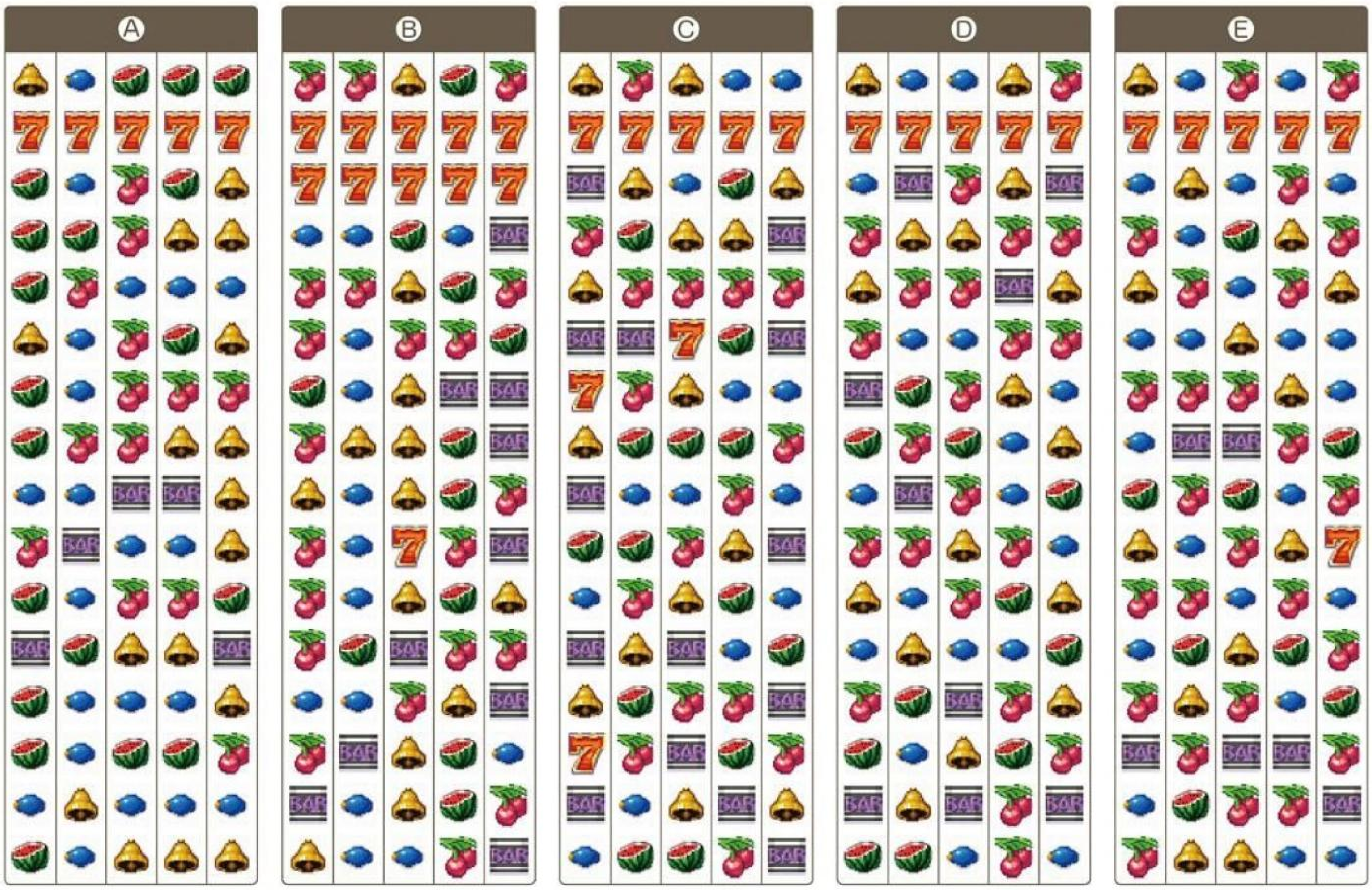
オラクルベリーのカジノには9台、カジノ船には6台のスロットがあるが、それらの絵柄の並びかたは、以下のⒶ～Ⓔのいずれかになっている。並びかただけでなく、各絵柄の数にも差があるため、スロットごとにできやすい役がちがうのだ。



←オラクルベリーのカジノでは、Ⓐ～Ⓔすべての配列のスロットで遊べる。

各スロットの絵柄の配列





アドバイス　はじめは1コインスロットから挑戦

大量のコインをかせぎたければ100コインスロットで遊ぶのが一番だが、それには十分な元手が必要。まずは1コインスロットからはじめて、コインを増やしていこう。手持ちのコインが少ないうちは、役が比較的できやすいⒹやⒺの台で賭けるのがオススメ。少し余裕ができたら、「7」が多いⒷの台で倍率の高い役を狙ってみるのもいい。



←なかなか役ができなくても、いつかかならず当たると信じて、辛抱強く賭けていこう。



カジノのゲーム 2

遊べる場所 オラクルベリー カジノ船

スライムレース

スライムレース場では、色とりどりのスライムたちが競走を行う。着順を予想してコインを賭け、ユーモラスなレースを観戦しよう。

遊びかた 1着と2着のスライムを当てよう

スライムレースは、5～6匹のスライムのなかから、1着と2着になる2匹を当てるゲーム。係員に話しかけて「レースにかける」を選ぶと、スライムの組み合わせと倍率が表示されるので、Aボタンを押して最大50枚のコインを好きな組み合わせに賭けよう。「スタート」を選ぶと、スライムたちは途中で眠ったり気絶したりしながら、ゴールへ進んでいく。レースの結果、1着と2着の予想が当たれば、倍率に応じたコインがもらえるのだ。



⬅コインは合計で50枚まで、複数の組み合わせに好きな枚数ずつ賭けることができる。



➡ひとつの組み合わせにだけ賭けたり、手広く賭けたりと、賭けかたも工夫するといい。

スライムたちがしばらく動けなくなる状態



仲間のスライムをレースに出す

レース場では、パーティにいるスライムをレースに出して、コインを賭けることもできる。そのさいのルールは右記のとおりで、手数料が必要なかわりに、1着か2着になれば賞金がもらえるのだ。なお、レースで走る速さは能力値と無関係なので、レベルが高くても勝てるかどうかはわからない。

仲間のスライムをレースに出すときのルール

- 6匹のスライムでレースを行う
- レベル20以上でHPが満タンのスライムのみ出られる
- レース終了時に手数料として50ゴールドを支払う
- 1着になると400ゴールド、2着になると150ゴールドをもらえ、さらに手数料が無料になる

アドバイス パドックにいるスライムの様子に注目

レースのカギとなるのは、スライムが眠ったりせずにきちんと走るかどうか。そこで、コインを賭ける前に上画面のパドックを見てみよう。パドックで眠っていることが多いスライムは、スタートしてからも眠ったり気絶したりしやすい。つまり、パドックであまり眠っていないスライムほど、先にゴールできる可能性が高いと言えるわけだ。



⬅スライムたちのパドックでの様子や倍率の高さなどから、レースの結果を予想しよう。



カジノのゲーム 3

遊べる場所
オラクルベリー
カジノ船

モンスター格闘場

モンスター同士が戦う試合の結果を予想して、コインを賭ける格闘場。勝敗を当てるには、モンスターについての知識が重要となる。

遊びかた 対戦に勝ち残るモンスターを当てる

モンスター格闘場でカウンターの男性に話しかけると、つぎの試合の対戦カードが表示される。そのなかから勝ち残るモンスターを予想して、1～50枚のコインを賭けよう。見事に予想が当たれば、賭けたモンスターの倍率に応じたコインが獲得できるのだ。10ターン以内に決着がつかないと引きわけになり、賭けたモンスターが倒されていなかったときのみ、コインがもどってくる。

予想が当たった場合、獲得したコインが10000枚以下なら、それをすべてつぎの試合に賭けることも可能。ただし、つぎの試合の対戦カードを見てからキャンセルはできないので注意しよう。

❶ モンスターにコインを賭ける



⬆試合に出るモンスターの名前と配当の倍率が表示されるので、いずれか1匹に1～50枚のコインを賭ける。

❷ モンスターの戦いを見る



⬆試合の様子を観戦する。Bボタンを押すと観戦を中止できるが、賭けたコインは没収されてしまう。

❸ 予想が当たるとコインがもらえる



⬆賭けたモンスターが勝ち残れば、そのモンスターの倍率に応じた枚数のコインを獲得できる。

アドバイス 能力値の高いモンスターに賭けよう

HPや攻撃力、守備力が高いモンスターは、最後まで勝ち残りやすい。どれに賭けるか迷ったときは、基本的に、能力値が高いモンスターを選ぶのがオススメだ。ただし、下記のような特徴を持つモンスターには注意が必要で、たとえ能力値が低くても、うまく攻撃が決まれば強敵に勝つ可能性がある。倍率の高さにもよるが、このようなモンスターに賭けてみるのもおもしろいだろう。

注意が必要なモンスターの特徴

- ダメージが大きい呪文や特技を使う
- 相手の行動を封じる呪文や特技を使う
- 痛恨の一撃をくり出すことがある



⬅能力値が高くても確実に勝てるわけではない。ときには直感を信じて賭けるのも手だ。



➡コインを多くかせぎたいなら、予想が当たって獲得したコインをつぎの試合に賭けよう。

モンスター格闘場の対戦カード

格闘場の対戦カードは、全部で50種類。最初はそのうちの15種類から選ばれるが、パーティにいる仲間のレベルが高くなるにつれて、新たな対戦カードが追加されていく。なお、つぎの試合の対戦カードは、カウンターの男性に話しかけるたびに選び直される。予想しにくいカードだった場合は、キャンセルしてもう一度話しかけるといい。



⬅仲間のレベルが高いときに追加される対戦カードでは、強力なモンスターたちが戦う。

対戦No.	試合に出るモンスターと倍率		
	最初から選ばれるカード		
1	●おおきづち【×3.0～3.2】	●ドラキー【×2.0～2.2】	●とげぼうず【×5.0～5.2】
2	●ブラウニー【×6.0～6.2】	●アルミラージ【×2.0～2.2】	●カパーラナーガ【×3.0～3.2】
3	●スライムA【×3.0～3.2】	●スライムB【×3.0～3.2】	●スライムC【×3.0～3.2】
4	●くびながイタチA【×4.0～4.2】	●おおねずみ【×2.0～2.2】	●くびながイタチB【×5.0～5.2】
5	●ダンスニードル【×2.0～2.2】	●ドラキーマ【×2.0～2.2】	
6	●おばけねずみ【×4.0～4.2】	●メラリザード【×3.0～3.2】	●ラーバキング【×2.0～2.2】
7	●ベビーパンサー【×7.0～7.2】	●スカルサーペント【×8.0～8.2】	●つちわらし【×2.0～2.2】
8	●トンネラー【×2.0～2.2】 ●カパーラナーガB【×13.0～13.2】	●カパーラナーガA【×13.0～13.2】 ●ドラキーマ【×4.0～4.2】	
9	●おばけキャンドル【×5.0～5.2】	●ラーバキング【×1.0～1.2】	
10	●いっかくウサギ【×2.0～2.2】	●ドラキー【×5.0～5.2】	●グリーンワーム【×3.0～3.2】
11	●ゴースト【×4.0～4.2】	●マッドプラント【×2.0～2.2】	●ナイトウイプス【×3.0～3.2】
12	●サボテンボールA【×4.0～4.2】 ●サボテンボールC【×4.0～4.2】	●サボテンボールB【×4.0～4.2】 ●サボテンボールD【×4.0～4.2】	
13	●スライム【×50.0～50.2】 ●せみもぐら【×10.0～10.2】	●とげぼうず【×25.0～25.2】 ●グリーンワーム【×1.0～1.2】	
14	●グリーンワーム【×4.0～4.2】 ●バブルスライム【×3.0～3.2】	●いっかくウサギ【×4.0～4.2】 ●ドラキー【×8.0～8.2】	
15	●ゴースト【×5.0～5.2】 ●スカルサーペント【×6.0～6.2】	●ナイトウイプス【×4.0～4.2】 ●つちわらし【×3.0～3.2】	
	レベル13以上の仲間がいるときのみ追加されるカード		
16	●メタルスライム【×2.0～2.2】 ●バブルスライム【×55.0～55.2】	●ホイミスライム【×3.0～3.2】 ●スライム【×107.0～107.2】	
17	●エビルアップル【×9.0～9.2】	●くさったしたい【×6.0～6.2】	●ばくだんベビー【×1.0～1.2】
18	●どぐうせんし【×2.0～2.2】	●ピッキーA【×5.0～5.2】	●ピッキーB【×5.0～5.2】
19	●エビルアップル【×14.0～14.2】 ●ピッキー【×5.0～5.2】	●くさったしたい【×3.0～3.2】 ●トンネラー【×3.0～3.2】	
20	●どぐうせんし【×3.0～3.2】 ●アウルベアー【×7.0～7.2】	●スライムナイト【×3.0～3.2】 ●ともしびこぞう【×7.0～7.2】	
	レベル16以上の仲間がいるときのみ追加されるカード		
21	●アウルベアー【×48.0～48.2】 ●さまようよろい【×2.0～2.2】	●ガメゴン【×3.0～3.2】 ●さんぞくウルフ【×14.0～14.2】	
22	●おばけキノコ【×3.0～3.2】	●エビルアップル【×5.0～5.2】	●エビルプラント【×2.0～2.2】
23	●イエティ【×3.0～3.2】 ●クックルー【×4.0～4.2】	●ドラゴンキッズ【×3.0～3.2】 ●エビルプラント【×20.0～20.2】	
24	●ばくだんベビー【×6.0～6.2】 ●まどうし【×3.0～3.2】	●ともしびこぞう【×3.0～3.2】 ●くさったしたい【×5.0～5.2】	

対戦No.	試合に出るモンスターと倍率		
	レベル19以上の仲間がいるときのみ追加されるカード		
25	●クックルー【×7.0～7.2】	●ピッキー【×20.0～20.2】	●デスパロット【×1.0～1.2】
26	●ドラゴンキッズ【×5.0～5.2】	●モーザ【×2.0～2.2】	●パペットマン【×3.0～3.2】
27	●さまようよろい【×5.0～5.2】 ●ビッグスロース【×3.0～3.2】	●ドロヌーバ【×6.0～6.2】 ●スモールグール【×3.0～3.2】	
28	●ホースデビル【×3.0～3.2】 ●とつげきへい【×6.0～6.2】	●メタルライダー【×11.0～11.2】 ●ビッグスロース【×3.0～3.2】	
	レベル23以上の仲間がいるときのみ追加されるカード		
29	●モーザ【×3.0～3.2】 ●イエティ【×5.0～5.2】	●デスパロット【×4.0～4.2】 ●デススパーク【×5.0～5.2】	
30	●メタルハンターA【×2.0～2.2】	●メタルハンターB【2.0～2.2】	
31	●グレゴール【×5.0～5.2】	●ホースデビル【×1.0～1.2】	●おどるほうせき【×13.0～13.2】
32	●ばくだんいわ【×14.0～14.2】	●グレゴール【×3.0～3.2】	●マドルーパー【×2.0～2.2】
33	●ドロヌーバ【×5.0～5.2】 ●デスパロット【×13.0～13.2】	●まものつかい【×5.0～5.2】 ●マドルーパー【×2.0～2.2】	
34	●ベロゴン【×6.0～6.2】	●へびこうもり【×4.0～4.2】	●ホースデビル【×2.0～2.2】
	レベル26以上の仲間がいるときのみ追加されるカード		
35	●マドルーパー【×3.0～3.2】 ●キメラ【×4.0～4.2】	●ベホマスライム【×8.0～8.2】 ●スモールグール【×6.0～6.2】	
36	●ベロゴン【×3.0～3.2】	●パペットマン【×8.0～8.2】	●ガスダンゴ【×2.0～2.2】
37	●しにがみへい【×3.0～3.2】 ●まほうじじい【×7.0～7.2】	●ダックカイト【×11.0～11.2】 ●ドラゴンマッド【×2.0～2.2】	
38	●プクプク【×11.0～11.2】 ●オクトリーチ【×9.0～9.2】	●たまてがい【×2.0～2.2】 ●プチイール【×7.0～7.2】	
39	●ランスアーミー【×3.0～3.2】	●オーク【×4.0～4.2】	●しにがみへい【×3.0～3.2】
40	●リントブルム【×6.0～6.2】 ●グレゴール【×7.0～7.2】	●ホースデビル【×3.0～3.2】 ●とつげきへい【×3.0～3.2】	
	レベル30以上の仲間がいるときのみ追加されるカード		
41	●エビルプラント【×21.0～21.2】 ●がいこつへい【×4.0～4.2】	●スライム【×2.0～2.2】 ●ばくだんベビー【×7.0～7.2】	
42	●リントブルム【×4.0～4.2】	●キメラ【×2.0～2.2】	●ダックカイト【×4.0～4.2】
43	●ドラゴンマッド【×2.0～2.2】	●メイジキメラ【×3.0～3.2】	●ベロゴンロード【×5.0～5.2】
44	●エリミネーター【×2.0～2.2】	●ミニデーモン【×8.0～8.2】	●ほのおのせんし【×3.0～3.2】
45	●メタルライダー【×5.0～5.2】	●メタルスライム【×11.0～11.2】	●はぐれメタル【×2.0～2.2】
46	●バルーン【×2.0～2.2】	●のろいのマスク【×4.0～4.2】	●ホークマン【×5.0～5.2】
47	●ストーンマン【×2.0～2.2】	●デンタザウルス【×4.0～4.2】	●アームライオン【×3.0～3.2】
48	●マムー【×3.0～3.2】	●ガボット【×5.0～5.2】	●オークキング【×2.0～2.2】
49	●バルーンA【×3.0～3.2】 ●バルーンB【×4.0～4.2】	●ダックカイト【×9.0～9.2】 ●のろいのマスク【×4.0～4.2】	
50	●バルーン【×2.0～2.2】	●メッサーラ【×8.0～8.2】	●ダークマンモス【×3.0～3.2】





カジノのゲーム 4

遊べる場所
オラクルベリー
カジノ船

ポーカー

くばられたカードを交換し、5枚の手札で役を作ろう。役ができればコインを獲得できるうえ、それをダブルアップでさらに増やせる。

遊びかた くばられたカードで役を作る

ゲームをはじめると、まず最初に5枚のカードがくばられる。右ページにある役を作るために、いらないカードを選んで交換しよう。ジョーカーはオールマイティで、あらゆるカードのかわりとして使用可能。うまく役が完成すれば、「賭けたコインの枚数×役ごとの倍率」ぶんのコインがもらえて、ダブルアップに挑むかどうかを選べる。



⬅ポーカーのテーブルはふたつあるが、ゲームのルールや遊びかたはどちらも同じだ。

❶ コインを好きな枚数賭ける



⬆十字ボタンの上下を押し、1～10枚のコインを賭ける。たくさん賭ければ、そのぶん獲得コインも増える。

❷ いらないカードを交換する



⬆AかXボタンを押して各カードの「かえる」「のこす」を切りかえたのち、「くばる」を選んで交換する。

❸ 役ができるとコインがもらえる



⬆交換したあとに役ができていれば勝ち。役の倍率に応じたコインを獲得し、ダブルアップを行うかを選ぶ。

ダブルアップのやりかた

ダブルアップとは、右側の伏せられたカードの数字が、左側のカードより高いか低いかを当てるというもの。成功すれば獲得コインが2倍に増え、つづけてダブルアップに挑むかどうかを選べるが、失敗するとそれまでに獲得したコインは没収されてしまう。数字が同じときは引きわけで、左右のカードが別のカードに交換されてやり直しになる。



⬅ダブルアップにカードのマークは関係なく、数字だけで高いか低いかが判定される。

カードの数字の高さ

数字が低い ⟷ 数字が高い



ポーカーの役

ポーカーでは、以下の10種類ある役のいずれかを作ればコインが獲得できる。一般的なポーカーとのちがいは、ワンペア(数字が同じカードのペアがひと組)では役にならない点と、ロイヤルストレートスライムという特殊な役がある点だ。

ツーペア　倍率 ×1

数字が同じカードのペアがふた組ある

例


スリーカード　倍率 ×1

数字が同じカードが3枚ある

例


ストレート　倍率 ×2

5枚のカードの数字がひとつづきになっている。なお、KとAや、Aと2はつながるが、両方同時にはつながらない(「J、Q、K、A、2」などではストレートにならない)

例


例


フラッシュ　倍率 ×4

カードのマークが5枚とも同じ

例


フルハウス　倍率 ×5

ワンペアとスリーカードが同時にそろう

例


フォーカード　倍率 ×10

数字が同じカードが4枚ある

例


ストレートフラッシュ　倍率 ×20

ストレートとフラッシュが同時にそろう

例


ファイブカード　倍率 ×50

数字が同じカード4枚とジョーカーがある

例


ロイヤルストレートフラッシュ　倍率 ×100

数字が10～Aのストレートフラッシュ

例


ロイヤルストレートスライム　倍率 ×500

マークがスライムのロイヤルストレートフラッシュ(※1)

例


※1……ジョーカーがまざっている場合はロイヤルストレートフラッシュになる

アドバイス　ダブルアップに成功するかどうかがカギ

役ができたときにもらえるコインの枚数は、あまり多くない。積極的にダブルアップに挑んで、獲得コインを増やそう。なお、ダブルアップに成功した場合は、右側にあったカードが、つぎのダブルアップで左側のカードになる。つづけるかやめるかは、そのカードの数字が「たかい」「ひくい」を当てやすいかどうかで判断するといい。



⬅左側のカードが7～9だと、高いか低いかを予想しにくい。やめておくのが無難だろう。

寄り道ガイド3

すごろく場

Sugoroku field



すごろく場には巨大なすごろくのコースがあり、参加者はコマとなってその上を進んでいく。うまくゴールまでたどり着けば、豪華な景品がもらえるのだ。

いつからできる？ 青年時代前半でオラクルベリーを訪れたあと

何が必要？ すごろくけん(またはセレブリティパス)

遊びかた　サイコロを振ってゴールを目指そう

すごろく場では、サイコロを振ってコースを進むと、止まったパネルに応じてさまざまなことが起こる。サイコロを振れる回数はすごろく場ごとに決まっていて、それがゼロになる前にゴールへたどり着けば、景品が手に入るのだ。ただし、下記の状況になると、すごろくは途中で終わりとなる。なお、すごろく中はメインコマンドが選べず、呪文や道具はモンスターとの戦闘でしか使えない。

すごろくが途中で終わる状況

- 参加者がチカラつきるか所持金がゼロになる
- 落とし穴でパネル以外の場所へ落ちる
- 「やめる」コマンドを選ぶ



⬅すごろくに参加するには、1回につき1枚のすごろくけんか、セレブリティパスが必要だ。



➡サイコロを振る前に「マップをみる」を選べば、これから進むコースを確認できる。

❶ すごろくをはじめる



⬆スタート地点の係員に話しかけて、すごろくを開始。参加するのはパーティの先頭にいるひとりのみ。

❷ サイコロを振って進む



⬆サイコロを振り、出た目の数だけ進んでいく。止まったパネルの種類に応じて、さまざまなことが起こる。

❸ ゴールにたどり着く



⬆フィニッシュのパネルに、サイコロの目ピッタリで止まればゴール。景品が置かれた部屋へ移動できる。

草原、森、山のパネルで足元を調べたときに起こること

すごろくのパネルのうち、草原、森、山のパネルでは、足元を調べると右記のことが起こる。貴重なアイテムが見つかる可能性もあるが、落とし穴に落ちるとすごろくが終わってしまうので、ゴールするのが目的の場合は調べないほうが安全だ。

足元を調べたときに起こること

- 落とし穴に落ちてすごろくが終わる
- アイテム、ちいさなメダル、お金が見つかる
- 魔物が現れて戦闘になる
- なし(何も見つからない)

すごろくのパネルリスト

スタート
すごろくのスタート地点。

フィニッシュ
すごろくのゴール地点。パネルの上にピッタリ止まらないと、ゴールできない。

草原
低い確率で魔物が出現する。出現しなかったときは足元を調べることができる。

森
高い確率で魔物が出現する。出現しなかったときは足元を調べることができる。

山
とても高い確率で魔物が出現する。出現しなかったときは足元を調べることができる。

エンカウントA
かならず魔物が出現する。現れる魔物は、参加者のレベルが高いほど強いものになる。

エンカウントB
かならず魔物が出現する。現れる魔物は、メタルスライムかはぐれメタルのどちらか。

ゴールド増加
パネルに書かれている数字と同じ金額のお金を得る。

ゴールド減少
パネルに書かれている数字と同じ金額のお金を失う。

サイコロ回数増加
パネルに書かれている数字のぶんだけ、サイコロを振れる回数が増える。

サイコロ回数減少
パネルに書かれている数字のぶんだけ、サイコロを振れる回数が減る。

サイコロ操作
つぎにサイコロを振るときに1～6の目がゆっくり表示され、Aボタンを押した目で止まる。

進む
パネルに書かれている数字のぶんだけコースを進む。

もどる
パネルに書かれている数字のぶんだけコースをもどる。

ふりだしにもどる
スタート地点へワープしてしまう。

階段
上または下の階へ移動する。ピッタリで止まらなくても、パネルに乗るだけで移動可能。

落とし穴
下の階へ落ちる。落ちた先にパネルがなかった場合は、すごろくが終了する。

旅の扉
対になっている旅の扉のパネルへワープする。

すごろくダンジョンの入口(出口)
コースが独立した「すごろくダンジョン」へ入れる(行き先は選べない)。またはすごろくダンジョンから出る。

宝物庫
宝物庫(→P.320)へ移動できる。

看板
進行方向を示す看板が立っている。矢印の方向にしか進むことができない。

有料ゲート
通過すると、つぎに止まったパネルで通行料500ゴールドを支払わされる。

タンス
タンスを調べるとアイテムなどが手に入る。同じパネルから入手できるのは1回だけ。

ツボ
ツボを調べるとアイテムなどが手に入る。同じパネルから入手できるのは1回だけ。

宝箱
宝箱を開けるとアイテムなどが手に入る。同じパネルから入手できるのは1回だけ。

よろず屋
商品を買ったり手持ちの道具を売ったりできる。

宿屋
料金を支払うとHPとMPが完全に回復する。

回復の泉
HPとMPが完全に回復し、毒や呪いなども解ける。

バリア
最大HPの3分の1のダメージを受ける。

MP半減
残りMPが半分に減る。

能力値変化
サイコロを2回振り、変化する能力値の種類と、1上がるか1下がるかを決める。

1回目のサイコロ	
1	ちから
2	すばやさ
3	みのまもり
4	かしこさ
5	うんのよさ
6	最大HP

2回目のサイコロ	
1	1下がる
3	1下がる
5	1下がる
2	1上がる
4	1上がる
6	1上がる

チャンス
以下のいずれかが起こる(一部のすごろく場でしか起こらないものもある)。

- 10、20、30、100ゴールドのいずれかを得る
- 10、20、30、100ゴールドのいずれかを失う
- 魔物が出現する
- サイコロを振れる回数が10増える
- つぎに振るサイコロの目を選べる(サイコロ操作のパネルと同じ)
- サイコロを3回振るまでのあいだ、1～3の目しか出なくなる
- 6マス進む
- 5マスもどる
- スタート地点へワープしてしまう
- 落とし穴に落ちる
- 宝物庫へ移動できる
- 宝箱が現れる(中身は足元を調べたときに見つかるものと同じ)
- 一番近い宿屋のパネルへ移動する
- 草原、森、山のパネルに止まったときに魔物が出現しなくなる
- サイコロを振って能力値が変化する(能力値変化のパネルと同じ)
- いずれかの能力値が1～2(かしこさは1のみ)上がるか、1下がる

※すごろく中に現れたモンスターは、モンスターずかんに登録される(→P.542)

宝物庫

宝物庫には、宝箱が置かれた特殊な構造の部屋が3〜5つある。入口で机の前にいる人と話してサイコロを2回振ると、11〜66秒の制限時間が決まるので、奥にある扉のひとつを開けて部屋に入り、宝箱を開けていこう。残り時間がゼロになるか部屋を出ると終了で、すごろくのコースにもどる。なお、部屋の構造は以下の5種類のいずれかで、どの扉の先がどの部屋なのかと、置かれている宝箱の中身は、すごろく場ごとにちがう。



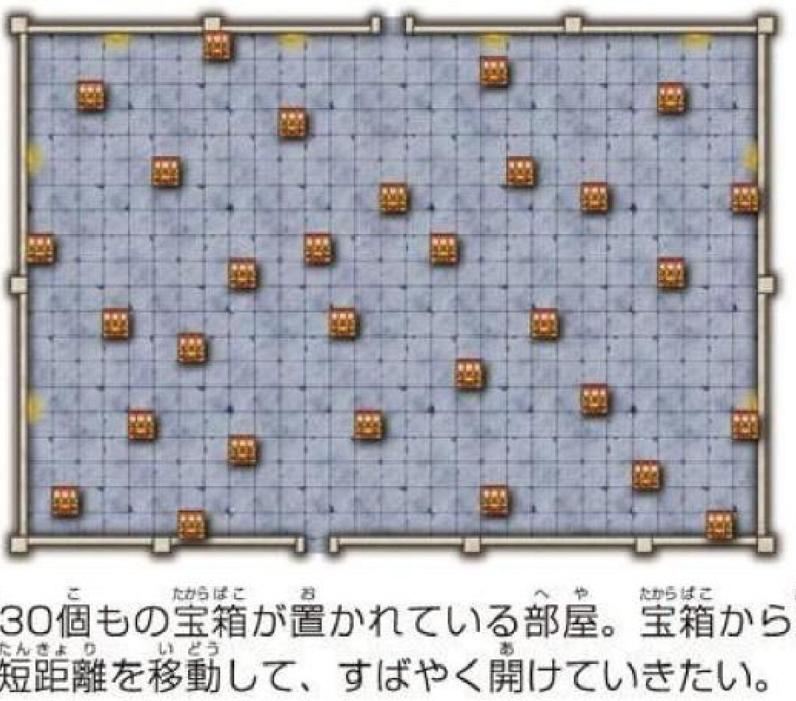
⬅途中で時間切れになっても、ふたたび宝物庫を訪れて同じ部屋へ入れば、残りの宝箱を開けられる。

細い通路の部屋



宝箱があるのは、曲がりくねった細い通路の先。足を踏みはずすと落ちてしまうので、慎重に歩く必要がある。

宝箱の部屋



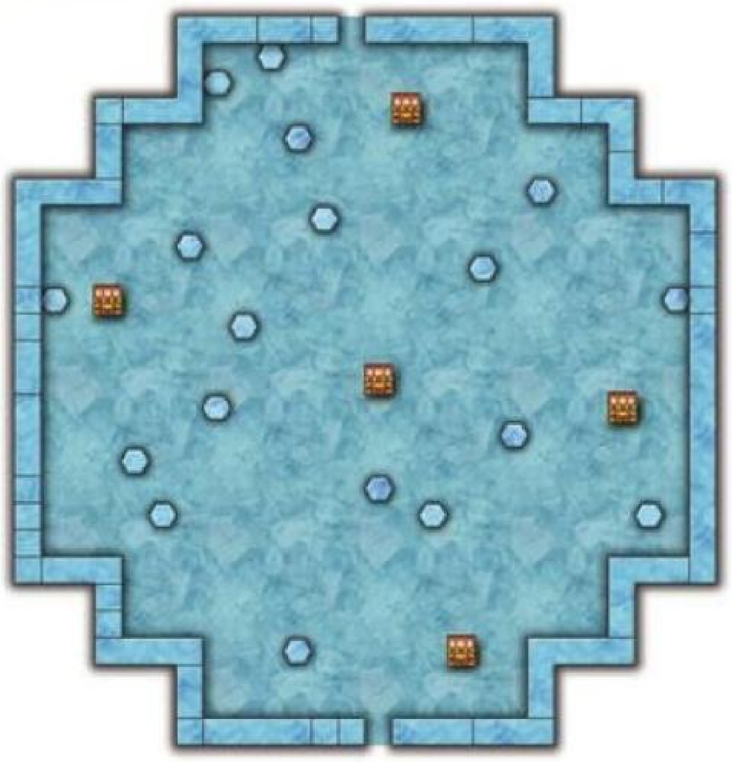
合計30個もの宝箱が置かれている部屋。宝箱から宝箱へ最短距離を移動して、すばやく開けていきたい。

迷路の部屋



部屋全体が入り組んだ迷路になっている。LやRボタンでマップを回転させ、宝箱までの道のりを確認するといい。

氷の床の部屋



床全体が凍りついている。歩こうとするとすべってしまうので、柱や壁にぶつかって止まりながら移動していこう。

高台の部屋



ハシゴをのぼって上から飛び降り、足場に着地すれば宝箱を開けられる。柱や、壁の炎を目印にして飛び降りよう。

すごろく場紹介

オラクルベリーのすごろく場

サイコロを振れる回数 10回

もっとも早い時期に行けるすごろく場。サイコロを振れる回数は少ないが、コースが短いので、ゴールするのは難しくない。コースが分岐している場所では、好きなほうへ進むことができる。

ゴール時の景品	●やいばのブーメラン ●ちいさなメダル
宿屋の料金	——

よろず屋

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう	8	HP回復
どくけしそう	10	毒を解く
ばくだんいし	450	ダメージ
ファイトいっぱつ	600	攻撃力増加

足元を調べたときに見つかるもの

- 1～9ゴールド
- 20～150ゴールド
- こんぼう
- たびびとのふく
- おなべのふた
- かわのぼうし
- やくそう
- どくけしそう
- キメラのつばさ
- ちからのたね
- すばやさのたね
- いのちのきのみ
- ふしぎなきのみ
- まもののエサ



カジノ船のすごろく場

サイコロを振れる回数 **18**回

コース全体が3つにわかれており、階段や旅の扉のパネルで先のコースへ移動していく。ゴールの前には、ふりだしにもどるパネルや落とし穴のパネルがあるため、最後まで安心はできない。

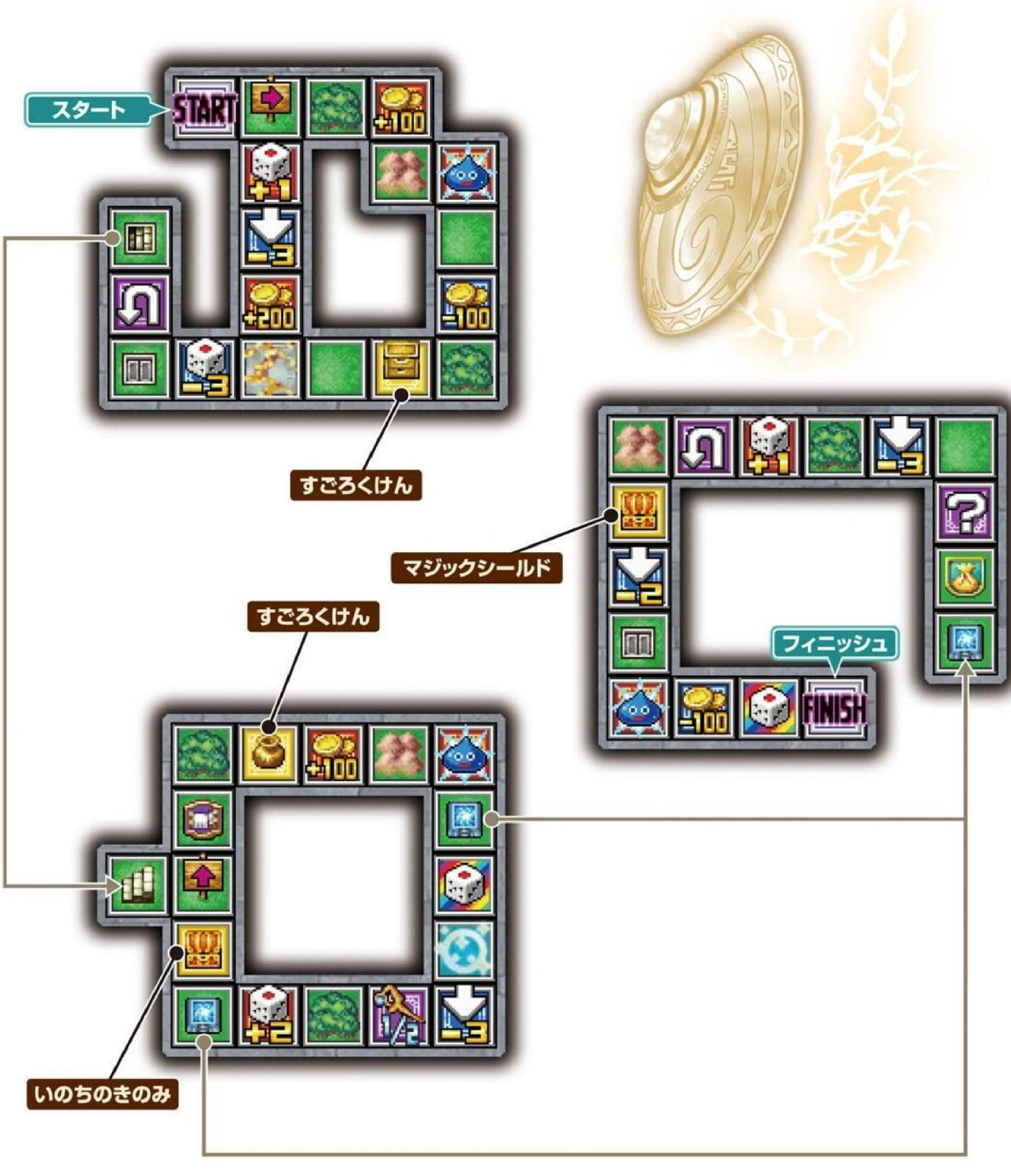
ゴール時の景品	●レースのビスチェ ●いのりのゆびわ
宿屋の料金	50G

よろず屋

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう	8	HP回復
どくけしそう	10	毒を解く
まほうのせいすい	120	MP回復
ファイトいっぱつ	600	攻撃力増加
シルクハット	2000	守 +20

足元を調べたときに見つかるもの

- 5～12ゴールド
- 80～200ゴールド
- くだものナイフ
- たびびとのふく
- カメのこうら
- おなべのふた
- かわのたて
- とんがりぼうし
- どくけしそう
- せいすい
- キメラのつばさ
- ふくびきけん
- ファイトいっぱつ
- ちいさなメダル



すごろくの穴

サイコロを振れる回数 **23** 回

このすごろく場からすごろくダンジョンと宝物庫が登場。すごろくダンジョンとは、通常のコースから独立した特殊なコースで、いろいろなものが入手できる。入口に止まったら、入ってみよう。

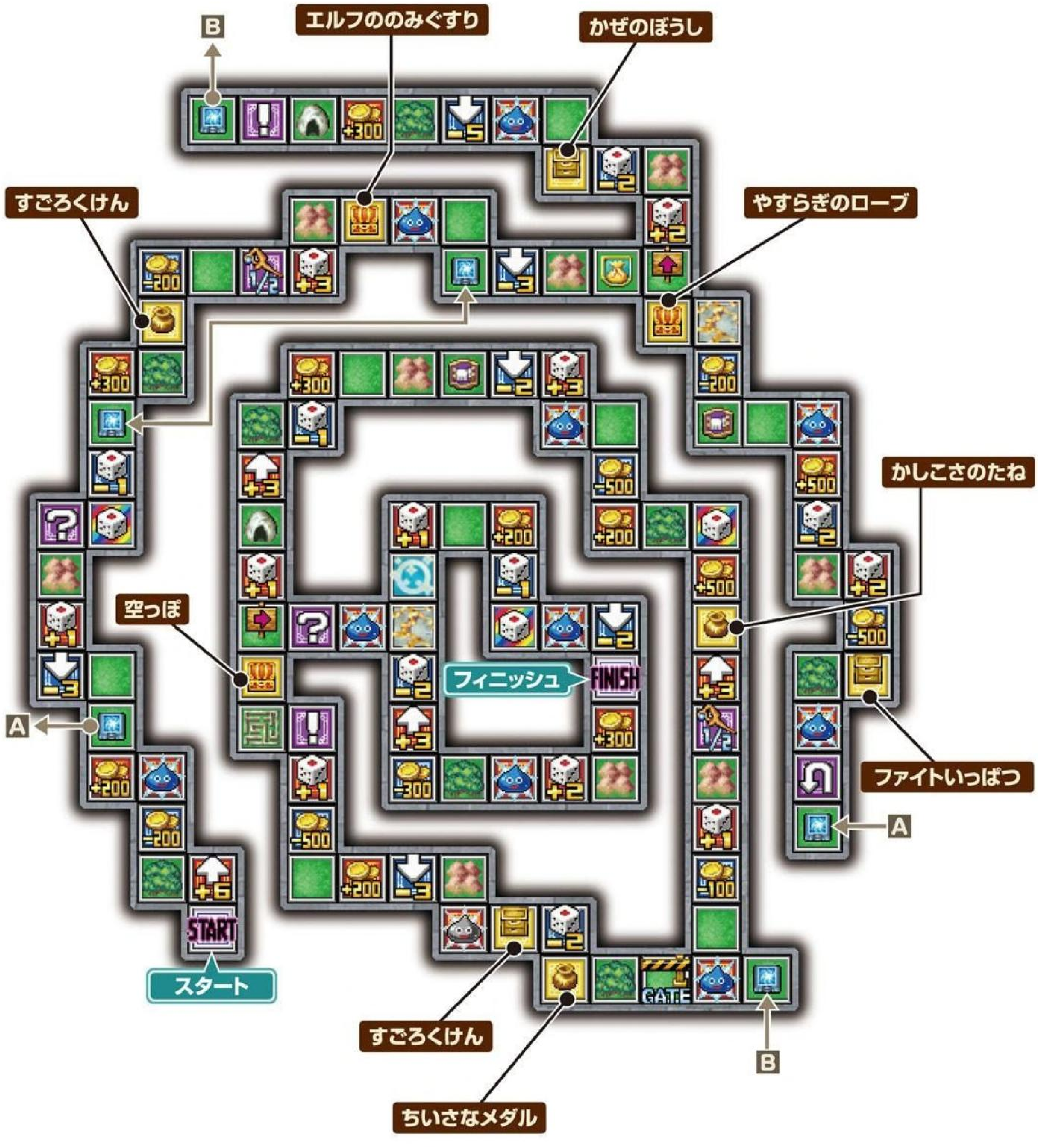
ゴール時の景品	●きせきのつるぎ ●しあわせのぼうし
宿屋の料金	100G

よろず屋

アイテム名	値段(G)	効果
やくそう	8	HP回復
どくけしそう	10	毒を解く
ファイトいっぱつ	600	攻撃力増加
ステテコパンツ	10	守　+15
ようせいのけん	7700	攻　+85

足元を調べたときに見つかるもの

●20～50ゴールド　●せいすい　●すばやさのたね
●400～600ゴールド　●まんげつそう　●いのちのきのみ
●どくがのナイフ　●においぶくろ　●ふしぎなきのみ
●ヘアバンド　●エルフののみぐすり　●てんしのすず
●どくけしそう　●ちからのたね



すごろくの穴







※すごろくダンジョンへ入ったときに、①〜③のどれへ行くかは選べない

宝物庫(→P.320)で入手できるもの

左側の扉(迷路の部屋)	中央の扉(細い通路の部屋)	右側の扉(宝箱の部屋)		
●合計855ゴールド ●どくばり ●エルフののみぐすり	●合計1530ゴールド ●ステテコパンツ ●ちりょくのかぶと ●かしこさのたね	●合計2610ゴールド ●ゆうわくのけん ●くだものナイフ ●ほのおのブーメラン ●おなべのふた	●マジックシールド ●やくそう ●どくけしそう ●せかいじゅのは ●いのちのきのみ	●すごろくけん×2 ●ふくびきけん ●ちいさなメダル×2

暗黒のすごろく場

サイコロを振れる回数 25 回

すごろくダンジョンに入ると、サイコロを振れる回数が足りなくなってゴールできないこともある。まずは景品のセレブリティパスを入手し、そのあとでダンジョンのアイテムを拾いに行こう。

ゴール時の景品	
	●ときのすな ●ちいさなメダル ●セレブリティパス

宿屋の料金 300G（※1）

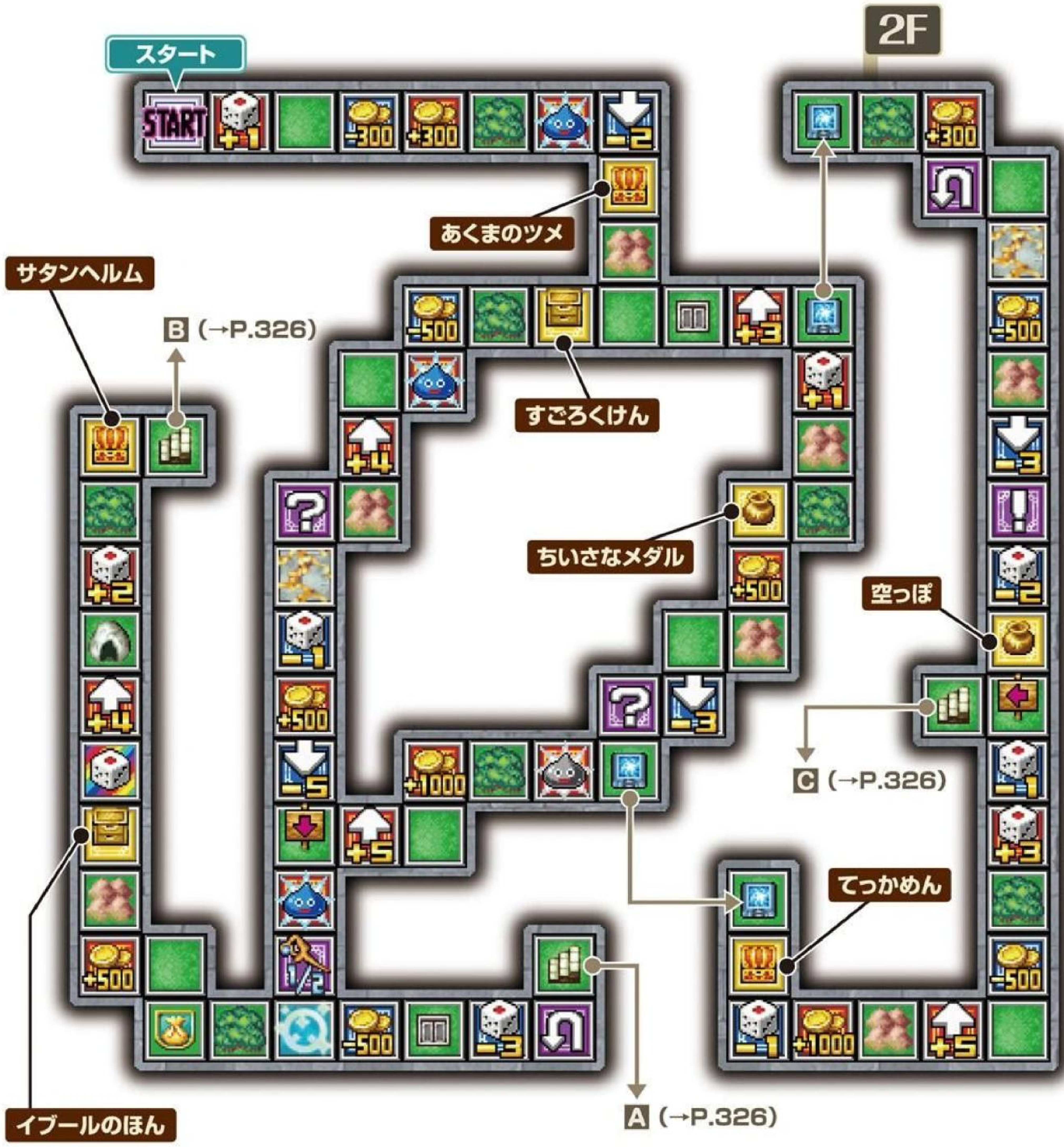
よろず屋

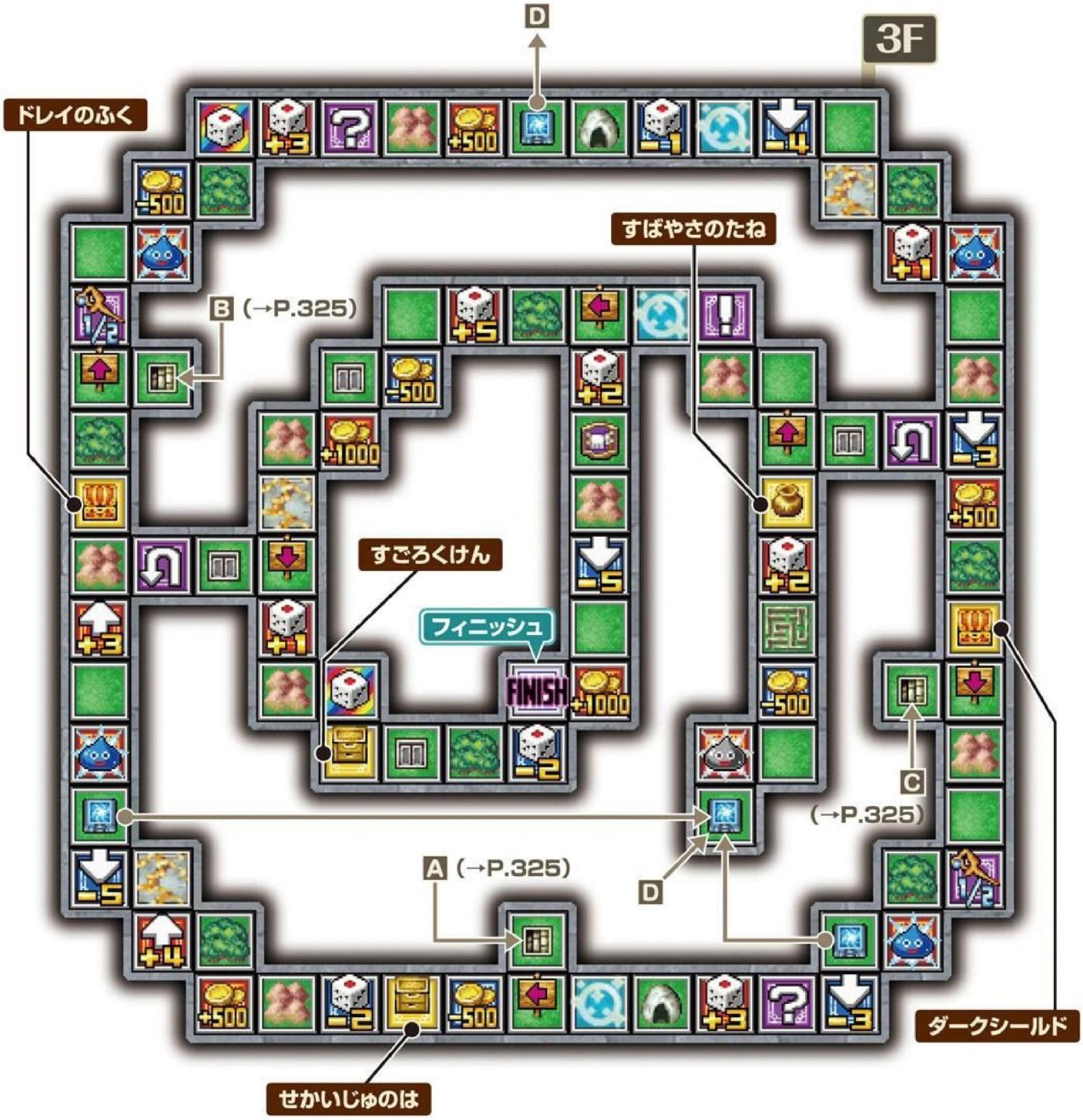
アイテム名	値段(G)	効果
ファイトいっぱつ	600	攻撃力増加
いのちのいし	300	命を守る
もろばのつるぎ	3300	攻　＋99
はめつのたて	4200	守備力ゼロに
メガンテのうでわ	500	倒れるとメガンテ

足元を調べたときに見つかるもの

●20～80ゴールド
●500～800ゴールド
●のこぎりがたな
●じごくのサーベル
●まじんのかなづち
●キラーピアス
●ドレイのふく
●ステテコパンツ
●せんしのパジャマ
●メガンテのうでわ
●まほうのせいすい
●まもののエサ
●ばくだんいし
●いのちのいし

※1……すごろくダンジョン①の宿屋は250G、すごろくダンジョン③の宿屋は200G





宝物庫(→P.320)で入手できるもの

左端の扉（細い通路の部屋）	左から2番目の扉（氷の床の部屋）	右から2番目の扉（迷路の部屋）	右端の扉（宝箱の部屋）
●合計3050ゴールド ●サタンヘルム ●エルフののみぐすり ●ちいさなメダル	●合計20300ゴールド ●みずのはごろも ●すごろくけん ●ちいさなメダル	●1000ゴールド ●じごくのサーベル ●しゅくふくのつえ ●すごろくけん ●ちいさなメダル	●合計5590ゴールド ●はやぶさのけん ●あくまのツメ ●すごろくけん×2 ●ふっかつのたま ●イブールのほん ●ちいさなメダル×2







※すごろくダンジョンへ入ったときに、
①～③のどれへ行くかは選べない

謎のすごろく場

サイコロを振れる回数 **70**回

謎の洞窟(→P.548)にて、ある敵を倒すと遊べるようになる。ゴールまでは長丁場なので、MPを使わずにHPを何度も回復できるアイテムを用意して、お金もたくさん持っていきたい。

ゴール時の景品	●???
宿屋の料金	300G(※1)

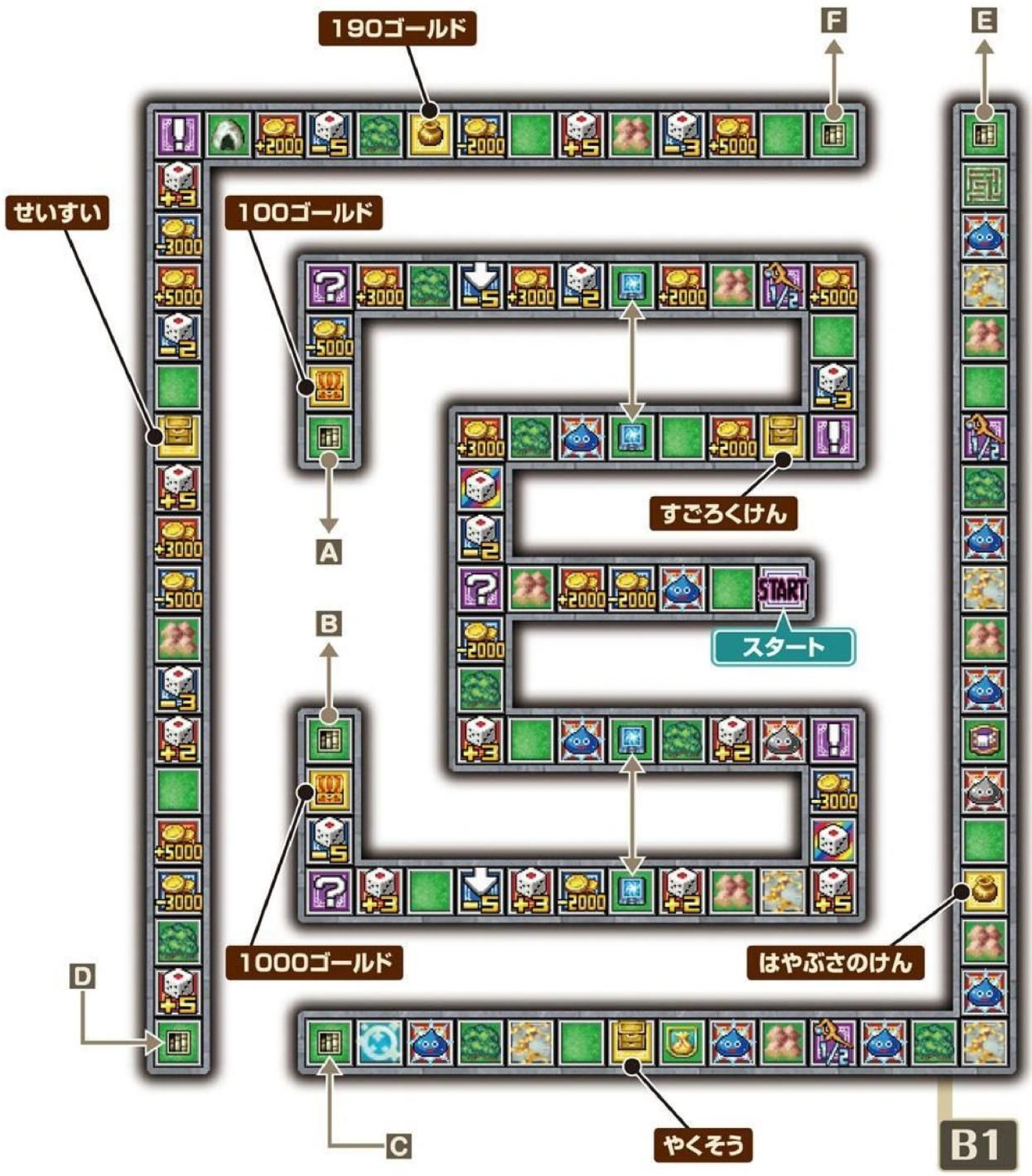
よろず屋

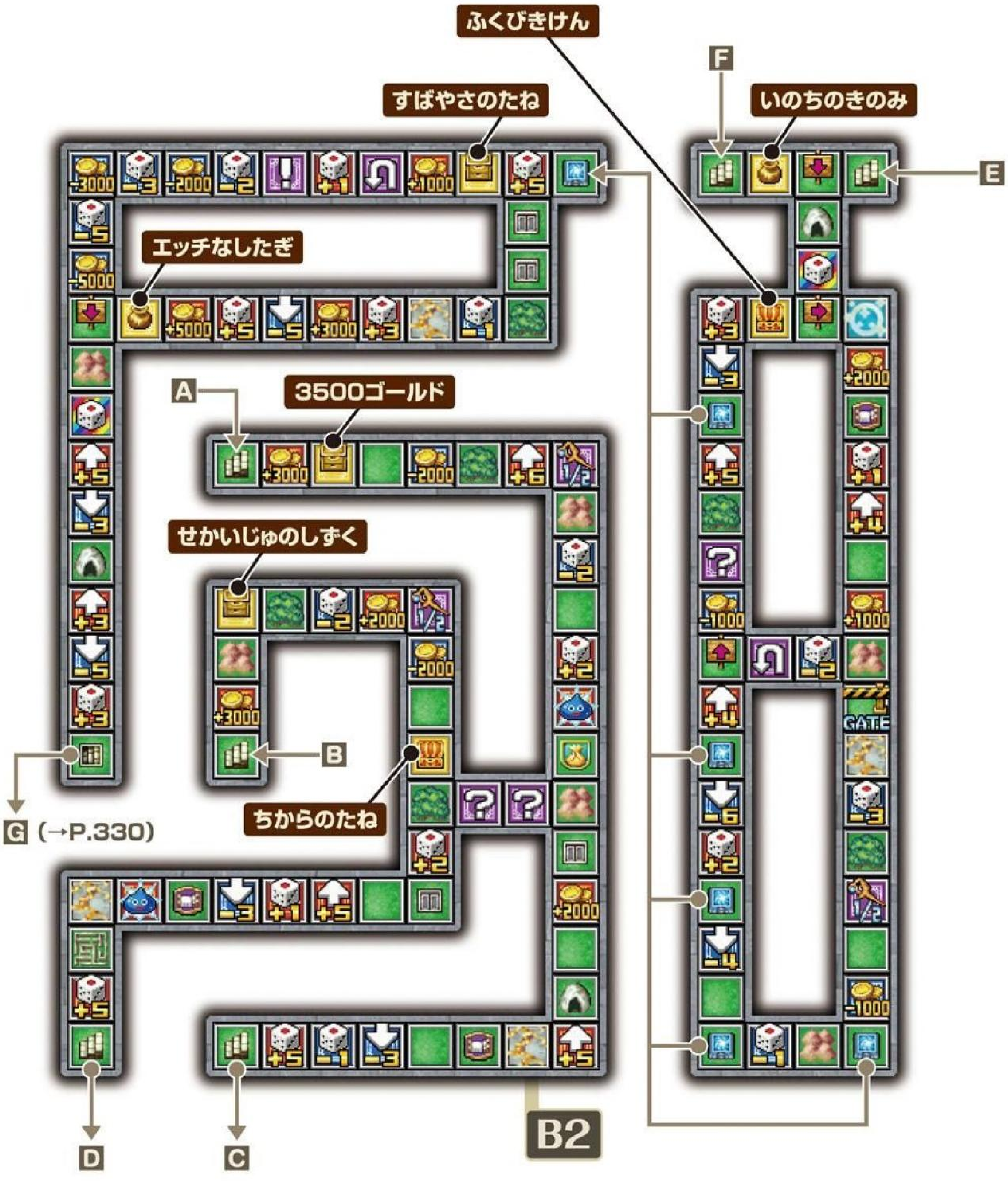
アイテム名	値段(G)	効果
いのちのいし	300	命を守る
いのりのゆびわ	2500	MP回復
はかいのてっきゅう	50000	攻 +125
ダークローブ	16000	守 +55
ほしふるうでわ	6500	すばやさ2倍

足元を調べたときに見つかるもの

- ●20~80ゴールド
- ●500~800ゴールド
- ●ふっかつのつえ
- ●デーモンスピア
- ●デビルアーマー
- ●サタンヘルム
- ●ちからのたね
- ●まもりのたね
- ●すばやさのたね
- ●かしこさのたね
- ●いのちのきのみ
- ●ふしぎなきのみ
- ●ふくびきけん
- ●ファイトいっぱつ
- ●ちいさなメダル

※1……すごろくダンジョン①、②、③の宿屋は500G

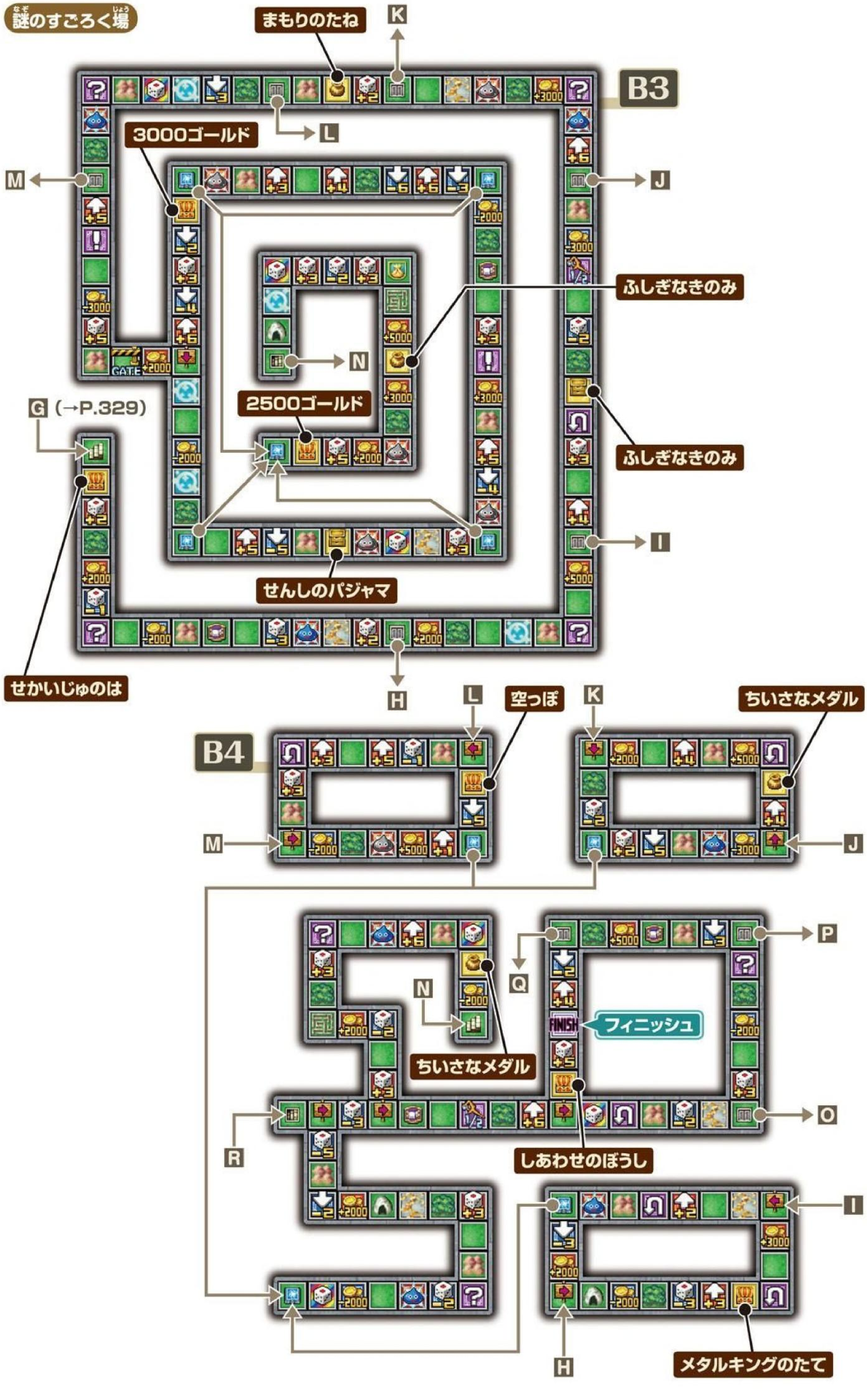




宝物庫(→P.320)で入手できるもの

左端の扉 (氷の床の部屋)	左から2番目の扉 (迷路の部屋)	中央の扉 (高台の部屋)	右から2番目の扉 (宝箱の部屋)	右端の扉 (細い通路の部屋)
●10ゴールド ●みかがみのたて ●メガンテのうでわ ●せかいじゅのしずく ●ちいさなメダル	●合計15000ゴールド	●はやぶさのけん ●しんぴのよろい ●まもりのたね ●ちいさなメダル×2	●合計42ゴールド ●ちからのたて ●ふくびきけん×12 ●ちいさなメダル×10	●おうごんのティアラ ●せかいじゅのは ●いのりのゆびわ ●すごろくけん ●ちいさなメダル

謎のすごろく場



B3
まもりのたね
K
L
3000ゴールド
M
J
ふしぎなきのみ
N
2500ゴールド
ふしぎなきのみ
G (→P.329)
I
せんしのパジャマ
GATE
せかいじゅのは
H
B4
L
空っぽ
K
ちいさなメダル
M
J
P
Q
N
FINISH
フィニッシュ
ちいさなメダル
R
O
しあわせのぼうし
I
H
メタルキング のたて





※すごろくダンジョンへ入ったときに、
①～③のどれへ行くかは選べない





※すごろくダンジョン③で旅の扉のパネルに止まると、
★マークのついた旅の扉のパネルにワープする

寄り道ガイド4

スライムタッチ

Slime touch



ルドマンの家の3階にあるスライムタッチは、タッチパネルを使って遊ぶゲーム。指定された順番どおりにスライムにタッチして、高得点を狙おう。

いつからできる？	青年時代前半にサラボナの町でルドマンの家を訪れたあと	何が必要？	（なし）

遊びかた　穴から現れるスライムに正しい順番でタッチ

ゲームをはじめると、画面上部の1～4番のワクそれぞれに、3種類のスライムのいずれかが描かれたパネルが出現する。8ヵ所の穴からスライムが現れては消えていくので、4枚のパネルに描かれたものと同じスライムを、ワクの番号順にタッチしていこう。正しくタッチすれば得点が増えるが、まちがえると減点されてしまう。制限時間内に4番目のスライムまでタッチすると、残り時間に応じて得点が増え、ふたたび4枚のパネルが出現。これを何度かくり返せばつぎのステージへ進める。

一度もまちがえずに連続で5つのステージを終えるたびに、スライムのかわりに2種類のコインが現れるボーナスステージに突入する。できるだけ多くのコインにタッチして、得点を増やそう。

タッチしたときの得点の増減



青色のスライム	赤色のスライム	灰色のスライム	小さいコイン	大きいコイン
+1／−1	+3／−3	+5／−5	+10	+100

※スライムの点数は、「／」の左側が正しい順番でタッチしたとき、右側が順番をまちがえてタッチしたときのもの



⬅画面の上部に4枚のパネルが現れる。1番のパネルに描かれた色のスライムから、タッチしていこう。

ボーナスアイテム

8ヵ所の穴からは、スライムやコインのかわりにボーナスアイテムが出現することがある。これにタッチすれば得点が1点増えるほか、ゲームが終了したときにそのアイテムを入手できるのだ。なお、どんなアイテムが出現するかは、ステージの種類によって右記のようにちがっている。

ゲーム中に出現するボーナスアイテム

通常のステージ
- やくそう
- いのりのゆびわ
- まほうのせいすい

ボーナスステージ
- ただのぬのきれ
- とんがりぼうし
- やくそう
- どくけしそう
- せかいじゅのは
- まほうのせいすい
- エルフののみぐすり
- すごろくけん
- ふくびきけん
- ばくだんいし
- ファイトいっぱつ
- ふっかつのたま





アドバイス　すばやい反応と正確なタッチが重要

先のステージへ進むと、制限時間や、現れたスライムが消えるまでの時間が短くなる。画面全体を見て、目当てのスライムが現れたらすばやくタッチしよう。ボーナスアイテムを狙うと、タッチすべきスライムを逃す危険があるので、状況に応じて取るかどうかを判断するようにしたい。

寄り道ガイド5

ちいさなメダル

Small medals

宝箱などから入手したちいさなメダルは、メダル王のもとへ送られる。メダルをたくさん集めれば、預けたメダルと引きかえにアイテムがもらえるのだ。



いつからできる？ 青年時代前半で船を手に入れたあと

何が必要？ ちいさなメダル

しくみ　ちいさなメダルと引きかえにアイテムがもらえる

メダル王の城では、預けてあるちいさなメダルを、アイテムと交換することができる。交換できるアイテムは全部で6種類。それぞれ必要なメダルの枚数が決まっていて、その枚数のメダルを渡せば何度でも交換が可能だ。ちなみに、「つよさ」コマンドで馬車にカーソルを合わせると、現在預けてあるメダルの枚数がわかる。



⬅交換したアイテムを、メダルにもどすことはできない。もらうものは慎重に決めよう。

メダル王の城がある場所



ちいさなメダルを手に入れる方法

- 宝箱、タル、ツボ、タンス、地面の光などを調べる
- ミミックやはぐれメタルなどのモンスターを倒す
- すごろくで拾う

メダル王からもらえるもの

12枚　せんしのパジャマ



睡眠中でも戦えるパジャマ。眠っていると、寝返りで攻撃をくり出す。

種別 よろい　効果 守+40

17枚　ふしぎなボレロ



魔力を吸収する服。ときおり、受けた呪文の消費MPぶんMPが回復する。

種別 よろい　効果 守+37

23枚　きせきのつるぎ



攻撃すると自分のHPが回復する剣。ダメージが大きいほど回復量も多い。

種別 武器　効果 攻+100

28枚　しんぴのよろい



古代の神から授けられた鎧。ターン終了時に、自分のHPが30回復する。

種別 よろい　効果 守+75

35枚　はやぶさのけん



軽量で切れ味の鋭い名剣。一度の直接攻撃でダメージを2回与えられる。

種別 武器　効果 攻+67

50枚　メタルキングのたて



硬い金属で作られた、守備力が高い盾。ザキなどが効きにくくなる。

種別 盾　効果 守+70

寄り道ガイド6

福引き

Lottery



港町ポートセルミでは、素敵な景品が当たる福引きが行われている。旅の途中でふくびきけんを手に入れたら、ぜひ福引き所に立ち寄ってみるといい。

いつからできる？ 青年時代前半で港町ポートセルミを訪れたあと

何が必要？ ふくびきけん

しくみ 福引き器をまわして景品をもらおう

福引きをするためには、1回につき1枚のふくびきけんが必要。下記の方法でふくびきけんを手に入れたら、港町ポートセルミにある宿屋の地下へ行こう。階段を下りると福引き所があり、係員に話しかけて福引きをやるかどうかの質問に「はい」と答えれば、福引き器がまわせる。転がり出た玉の色が黒だった場合はハズレだが、それ以外の色なら、下のような景品がもらえるのだ。



←福引き所へ下りるための階段は、宿屋のカウンターから奥へ進んだところにある。



➡黒い玉はハズレで、何ももらえない。気を取り直して、もう1回チャレンジしよう。

ふくびきけんを手に入れるおもな方法

- 港町ポートセルミの道具屋で買い物をする（ときどきお礼としてもらえる）
- タル、ツボ、タンスを調べる
- すごろくで拾う
- スライムタッチでボーナスアイテムにタッチする

福引きの景品

金 特等

ゴールドカード



買い物の役に立つ金色のカード。すべての商品の値段が2割引になる。

種別 道具　効果 商品2割引

銀 1等

いのりのゆびわ



自分のMPが20～30回復するが、使ったときに壊れてしまうこともある。

種別 道具　効果 MP回復

赤 2等

ファイトいっぱつ



元気が出る薬。味方ひとりの直接攻撃などの威力が、2倍になる。

種別 道具　効果 攻撃力増加

青 3等

ばくだんいし



衝撃を受けると爆発する石。敵全体に52～68のダメージを与える。

種別 道具　効果 ダメージ

緑 4等

すごろくけん



すごろく場で使うチケット。これがあれば、すごろくに参加できる。

種別 道具　効果 すごろくに参加

白 5等

ふくびきけん



福引きをするために必要な券。1枚につき1回、福引き器をまわせる。

種別 道具　効果 福引きができる

ドラゴンクエストV ㊙情報集

ひみつの宝箱 PART 4

せかいじゅのなえぎに水を与えるといいことが起こる

せかいじゅのなえぎを名産博物館に展示し、夜のうちにせいなるみずさしを使って水を与えると、生命力がもどって葉が生い茂る。さらに、徒歩やラナルータなどで時間を進め、翌日以降の夜に水を与えれば、1日に1回だけせかいじゅのはが手に入るのだ。



⬆夜のあいだにかぎり、せかいじゅのなえぎに水を与えることができる。



⬆2回目からは、夜に水を与えるたびにせかいじゅのはを入手可能。

ちいさなメダルをいっぱい集めるコツ

ちいさなメダルはさまざまな場所で拾えるが、その数にはかぎりがある。ところが、右にあげた魔物を何度も倒していけば、時間はかかるもののちいさなメダルを何枚でも集めることが可能だ。また、カジノ船や謎のすごろく場で、すごろく中に足元を調べると、ごくまれにちいさなメダルを拾える場合がある（→P.322、328）。



⬅ちいさなメダルを落とす魔物を最後に倒せば、数十回に1回ほどの割合で手に入る。



➡すごろく中に足元を調べる方法で集めるなら、セレブリティパスを用意しておきたい。

ちいさなメダルを落とす魔物（何度でも戦えるもののみ）

あくましんかん 落とす確率▶★½



エビルマウンテンの4F-Cや5F-C（→P.291～292）などに現れる。マホカンタを唱えるため、呪文は使わずに直接攻撃で戦うのが安全。

ジェリーマン 落とす確率▶★★



おもに試練の洞窟とエビルマウンテンの山頂（→P.291）に出現。人間だけで戦えば、モシャスを使ってこないので倒しやすくなる。

はぐれメタル、メタルキング 落とす確率▶★★



出現場所と戦いかたは、P.544を参照。倒すのが難しいため、ちいさなメダルだけが目的なら、別の魔物と戦ったほうがいい。

？？？？？ 落とす確率▶★★★½



謎の洞窟でのみ戦える魔物のなかにも、ちいさなメダルを落とすものがいる。かなりの強敵だが、そのぶん落とす確率は高めだ。

CHAPTER 5

― 仲間モンスター大全 ―



仲間モンスターデータリスト

FRIENDLY MONSTER DATA LIST

冒険中にパーティに加わる可能性がある、仲間モンスターたちのくわしいデータを紹介していく。彼らの出現場所や成長のしかたなどを調べたいときに活用してほしい。

リストの見かた(冒険中に会える順に掲載)



❶モンスターの名前

❷仲間になりやすさ……倒したときに仲間になる、おおまかな確率。♥マークの数が多いほど仲間になりやすい(最大は♥3個)。「—」になっているモンスターは、特殊な方法で仲間になることを示す。

❸1匹目の名前……はじめて仲間になったときに、そのモンスターについている名前。

❹初期レベル・上限レベル……仲間になったときのレベルと、成長できる限界のレベル。

❺仲間にできる場所……仲間になる可能性がある場所や地方の名前。ここに書かれている場所以外では仲間にならない。前 後 のマークは出現する時期を表しており、それぞれの意味は以下のとおり。

前 …青年時代前半

後 …青年時代後半

❻解説……特徴や、戦闘で適した役割などの解説。

❼覚える呪文・特技……覚えることができる呪文と特技の、修得レベルおよびその効果。

❽装備できるもの……身につけられる装備品のグループ(→P.418)と、装備品の一覧。呪 は呪われていることを、名 は名産品であることを示す。

❾耐性……呪文や特技のうち、よく効いてしまうもの、効きにくいもの、効かないものをまとめた表(詳細はP.64を参照)。

❿特定のレベルでの能力値……初期レベルと上限レベルを含む4つのレベルについての、そのレベルになるのに必要な累計経験値と、そのレベルでの能力値。初期レベル以外での能力値は、最低でもこの値になるという目安で、実際にはこれより高い場合もある(→P.79)。初期レベルでの経験値は、仲間になった時点ですでに獲得している量を示す。なお、能力値のなかでもとくに高いもの(最大HPと最大MPは500以上、そのほかの能力値は200以上)は、赤い文字で表記している。

⓫能力値の伸びかた……レベルアップするごとに、各能力値がどのように伸びていくかを示したグラフ。



仲間モンスター五十音順インデックス

モンスター名／掲載ページ

[あ]行
- アークデーモン ▶P.402
- アームライオン ▶P.378
- アンクルホーン ▶P.393
- イエティ ▶P.354
- エビルアップル ▶P.351
- エビルマスター ▶P.401
- エリミネーター ▶P.371
- エンプーサ ▶P.357
- オークキング ▶P.375
- おおねずみ ▶P.403
- おどるほうせき ▶P.367
- おばけキノコ ▶P.348
- おばけキャンドル ▶P.381

[か]行
- ガップリン ▶P.394
- ギガンテス ▶P.407
- キメラ ▶P.364
- キラーパンサー ▶P.341
- キラーマシン ▶P.406
- キングスライム ▶P.372
- くさったしたい ▶P.350
- クックルー ▶P.356
- グレイトドラゴン ▶P.405
- ケンタラウス ▶P.384
- ゴースト ▶P.380
- ゴーレム ▶P.383
- コロヒーロー ▶P.395
- コロファイター ▶P.396
- コロプリースト ▶P.397
- コロマージ ▶P.398

[さ]行
- ザイル ▶P.399
- サターンヘルム ▶P.391
- さまようよろい ▶P.359
- しびれくらげ ▶P.369
- シュプリンガー ▶P.404
- スライム ▶P.342
- スライムナイト ▶P.353
- スライムベホマズン ▶P.389
- ソルジャーブル ▶P.390

[た]行
- ダンスニードル ▶P.352
- ドラキー ▶P.346
- ドラゴンキッズ ▶P.355
- ドラゴンマッド ▶P.373
- ドロヌーバ ▶P.362

[な]行
- ネーレウス ▶P.379

[は]行
- ばくだんいわ ▶P.365
- ばくだんベビー ▶P.347
- はぐれメタル ▶P.370
- パペットマン ▶P.363
- ビックアイ ▶P.358
- プチヒーロー ▶P.385
- プチファイター ▶P.386
- プチプリースト ▶P.387
- プチマージ ▶P.388
- ブラウニー ▶P.344
- ブリザードマン ▶P.382
- プリズニャン ▶P.343
- ベビーパンサー ▶P.340
- ベホマスライム ▶P.366
- ヘルバトラー ▶P.409
- ホイミスライム ▶P.345
- ホークブリザード ▶P.400
- ホークマン ▶P.377
- ほのおのせんし ▶P.368

[ま]行
- まほうつかい ▶P.360
- ミステリドール ▶P.361
- ミニデーモン ▶P.376
- メガザルロック ▶P.392
- メタルスライム ▶P.349
- メッサーラ ▶P.374

[ら]行
- ライオネック ▶P.408





ベビーパンサー

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
——	(10種類から選ぶ)	初期 2 ▶ 上限 20



仲間にできる場所

???

呪文や特技は覚えず、直接攻撃だけで戦う純粋な攻撃役。能力値のなかではちからとすばやさが高めで、レベルアップ時の伸びも良い。かしこさが低く、ときどき気分で行動を決めるが、戦闘で真っ先に直接攻撃をくり出してダメージを与えていく姿は頼もしい。

よく効いてしまう攻撃	ほぼ全部(ラリホー系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)
効きにくい攻撃	(なし)
効かない攻撃	マホトーン系、マホトラ系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
——	——	——
——	——	——
——	——	——
——	——	——
——	——	——
——	——	——
——	——	——
——	——	——

装備できるもの

グループA

	名前	攻撃力
武器	とがったホネ	+6
武器	いしのキバ	+12
武器	てつのツメ	+19

	名前	守備力
よろい	ただのぬのきれ	+3
よろい	ておりのケープ	+6
よろい	かわのこしまき	+12
よろい	けがわのマント	+18
盾	——	——
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16

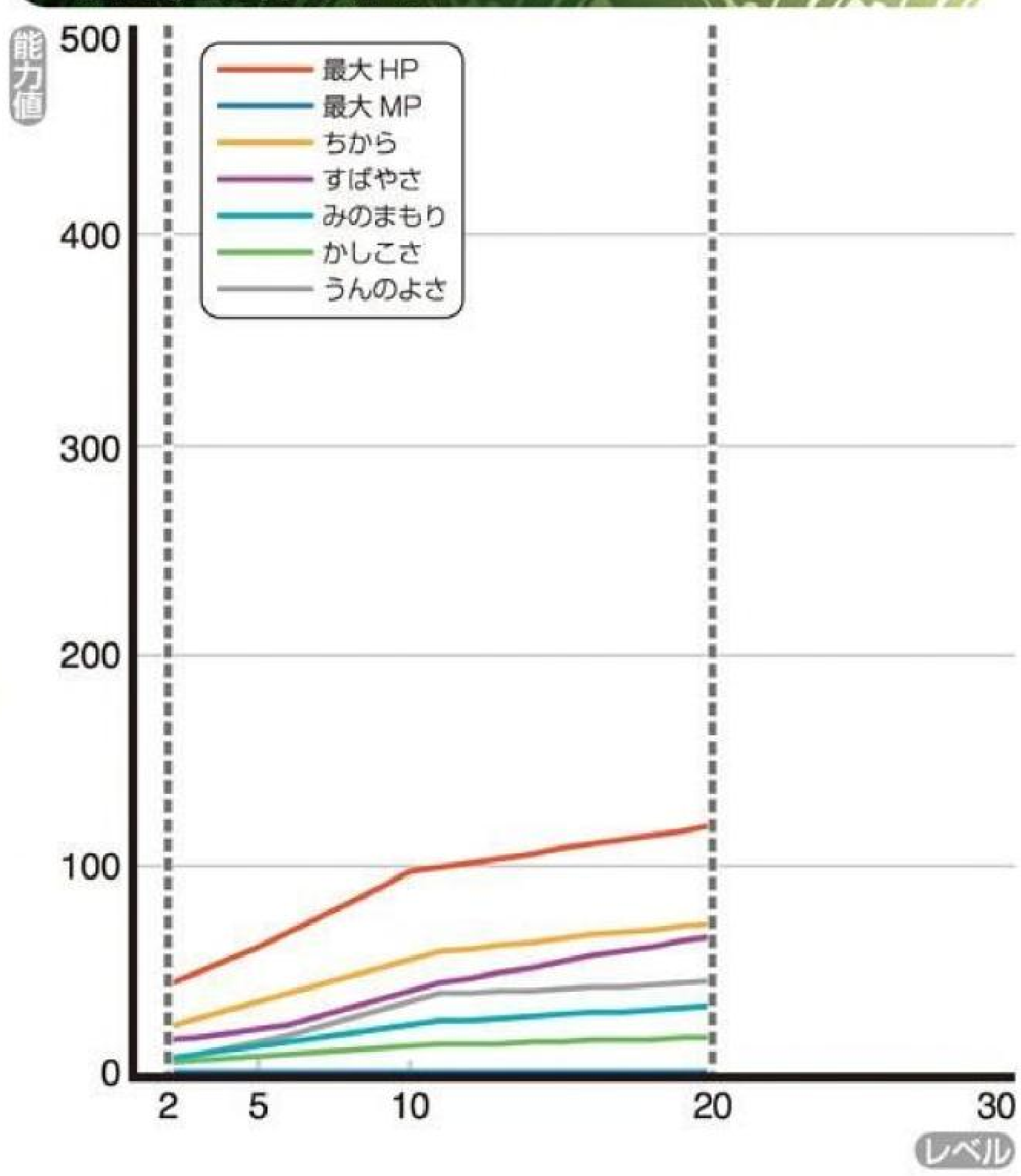
特定のレベルでの能力値

	レベル2	レベル5	レベル10	レベル20
そのレベルに必要な経験値	250	961	5807	31280
最大HP	44	62	98	120
最大MP	0	0	0	0
ちから	24	36	56	73
すばやさ	18	23	41	67
みのまもり	9	15	25	34
かしこさ	7	10	15	19
うんのよさ	9	17	36	46





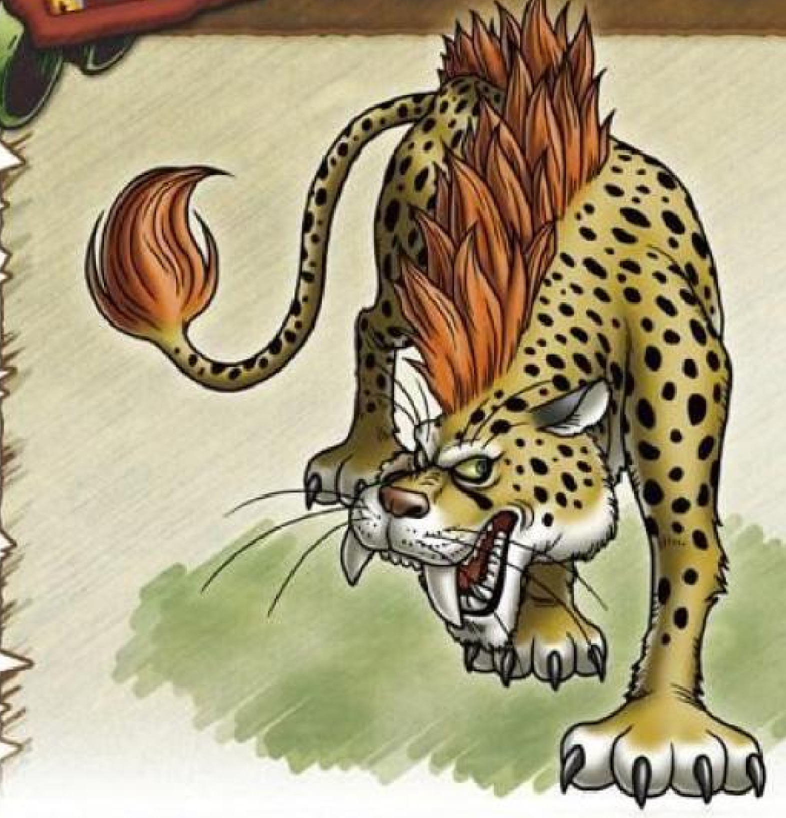
能力値の伸びかた





キラーパンサー

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
――	(10種類から選ぶ)	初期 15 ▶ 上限 99



仲間にできる場所
???

レベルが上がるごとに最大HPがみるみる増えていくほか、ちからとすばやさも順調に成長する。直接攻撃が強力で、おたけび、いなずまなどの特技も、ここぞというときに役立つ。相手の呪文や特技で大ダメージを受けやすいので、HPはこまめに回復したい。

よく効いてしまう攻撃	メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、炎系、吹雪系、デイン系、メガンテ、たいあたり
効きにくい攻撃	ラリホー系、メダパニ系、毒系、マヌーサ系
効かない攻撃	マホトーン系、マホトラ系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
17	きあいため	つぎの直接攻撃の威力を2倍強に
21	おたけび	敵全体を1ターン休みにする
33	いてつくはどう	敵全体のさまざまな効果を消す
40	いなずま	敵全体に50～70のダメージ
――	――	――
――	――	――
――	――	――
――	――	――

装備できるもの

グループA

	名前	攻撃力
武器	とがったホネ	+6
武器	いしのキバ	+12
武器	てつのツメ	+19
武器	はがねのキバ	+35
武器	ほのおのツメ	+53
武器	こおりのやいば	+70
武器	あくまのツメ	+90
武器	オリハルコンのキバ	+115

	名前	守備力
よろい	ただのぬのきれ	+3
よろい	ておりのケープ	+6
よろい	かわのこしまき	+12
よろい	けがわのマント	+18
よろい	てつのむねあて	+23
よろい	ぎんのむねあて	+40
よろい	みずのはごろも	+55
よろい	メタルキングよろい	+95
盾	――	――
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	しあわせのぼうし	+35
かぶと	グレートヘルム	+45
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	――
装飾品	ビアンカのリボン	――
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	――
装飾品	メガンテのうでわ	――
装飾品	エルフのおまもり	――

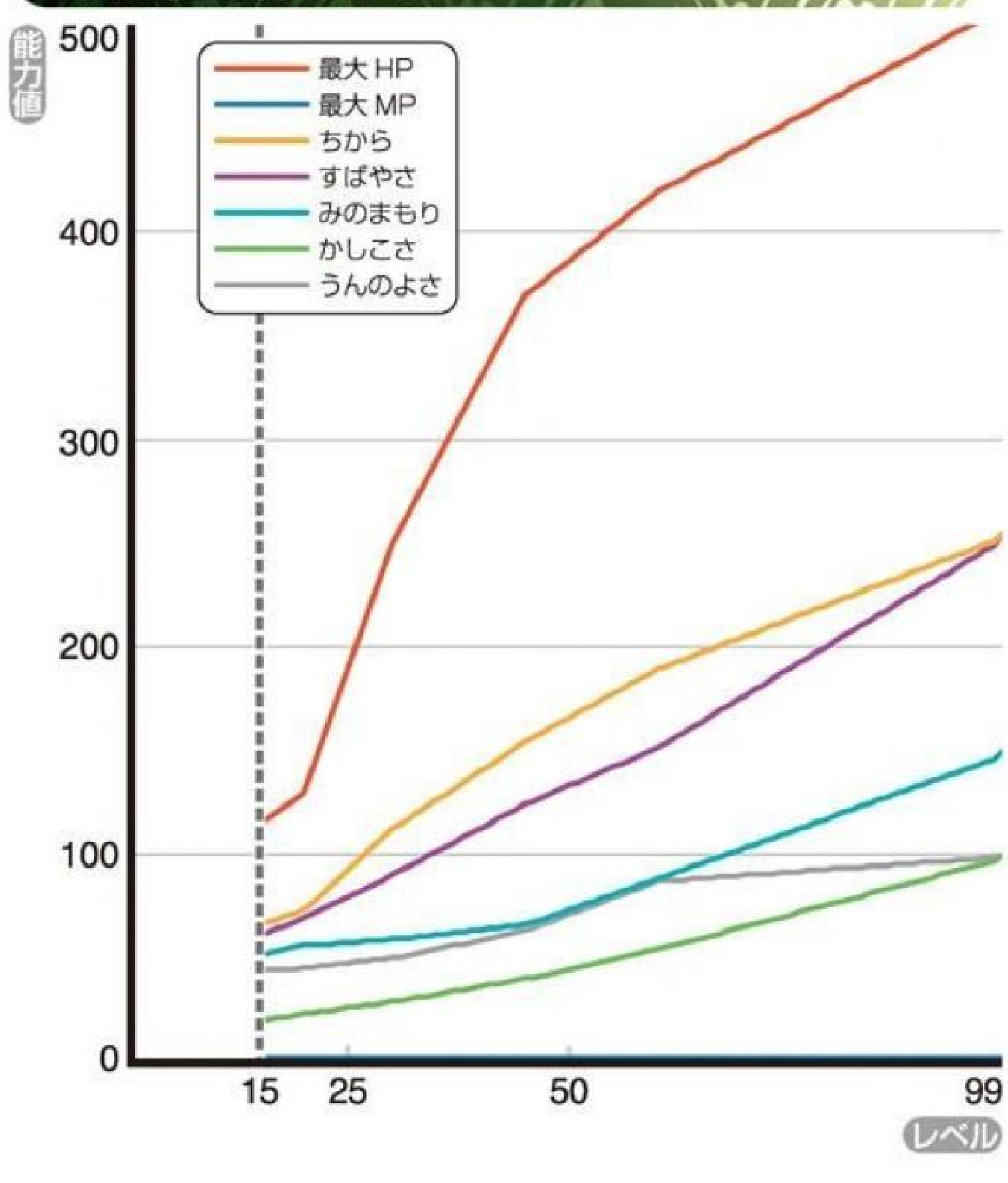




特定のレベルでの能力値

	レベル15	レベル25	レベル50	レベル99
そのレベルに必要な経験値	7790	117207	1629644	6398808
最大HP	115	190	386	511
最大MP	0	0	0	0
ちから	67	93	166	255
すばやさ	62	80	134	255
みのまもり	52	58	74	150
かしこさ	21	27	45	100
うんのよさ	45	48	72	100

能力値の伸びかた



スライム

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♥	スラりん	初期 1 ▶ 上限 99



仲間にできる場所
- 前 オラクルベリー周辺
- 前 後 サンタローズの洞窟
- 前 後 メダル王の城周辺
- 後 ボブルの塔周辺(西部)

最初は頼りないものの、レベルを上げることで、最大HPとすばやさが大きく伸び、ニフラムやルカナンなどの呪文を覚えて優秀な補助役に育つ。また、レベル99になると、最強クラスの特技であるしゃくねつほのおを覚える。守備面の弱さは、装備品でおぎなおう。

よく効いてしまう攻撃	ほぼ全部(マホトーン系、マホトラ系をのぞく)
効きにくい攻撃	(なし)
効かない攻撃	マホトーン系、マホトラ系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
7	ニフラム	敵1グループを消し去る
10	スクルト	味方全員の守備力を少し上げる
15	ルカナン	敵1グループの守備力を下げる
18	リレミト	現在いるダンジョンの入口へ移動
22	メダパニ	敵1グループを混乱させる
25	トラマナ	毒の沼地、溶岩、バリアでHPが減らない
30	ザオラル	味方ひとりを蘇生(たまに失敗する)
45	ぶきみなひかり	敵1グループの耐性を下げる
77	めいそう	自分のHPを500回復
99	しゃくねつほのお	敵全体に150～170のダメージ

装備できるもの　グループB

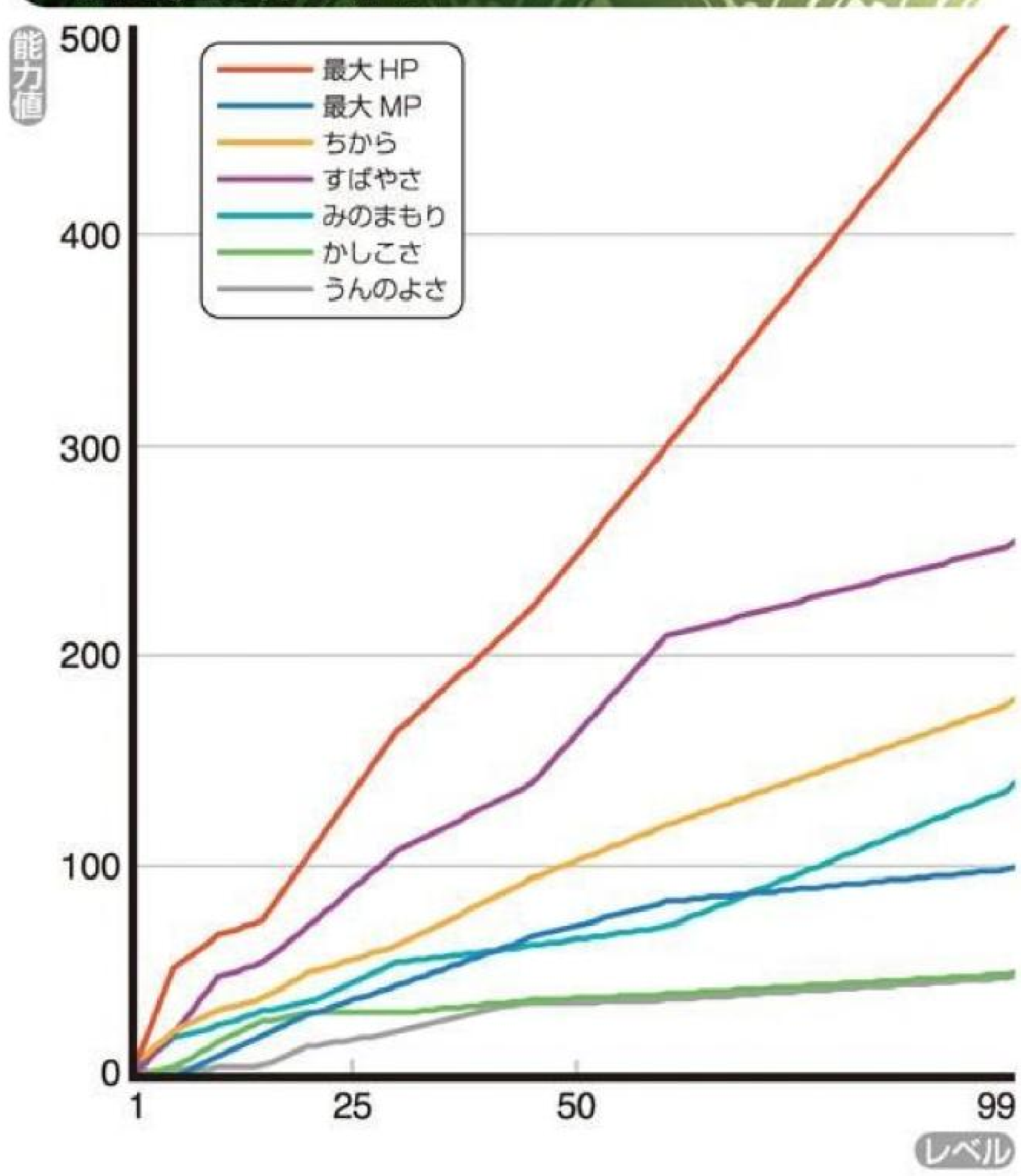
	名前	攻撃力
武器	どくばり	+1
武器	とがったホネ	+6
武器	いしのキバ	+12
武器	ブーメラン	+15
武器	やいばのブーメラン	+25
武器	はがねのキバ	+35
武器	キラーピアス	+35
武器	ほのおのブーメラン	+65
武器	あくまのツメ	+90
武器	オリハルコンのキバ	+115
武器	メタルキングのけん	+130

	名前	守備力
よろい	さまようよろい 呪	——
よろい	ただのぬのきれ	+3
よろい	ステテコパンツ	+15
よろい	スライムのふく	+20
よろい	カメのこうら	+33
よろい	ふしぎなボレロ	+37
よろい	けんじゃのローブ	+50
よろい	オラクルやののれん 名	+50
よろい	みずのはごろも	+55
よろい	まほうのよろい	+60
よろい	メタルキングよろい	+95
盾	おなべのふた	+2
盾	マジックシールド	+22
盾	みかがみのたて	+55
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	とんがりぼうし	+3
かぶと	かいがらぼうし	+7
かぶと	シルクハット	+20
かぶと	かぜのぼうし	+28
かぶと	しあわせのぼうし	+35
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	ビアンカのリボン	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——

特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル25	レベル50	レベル99
そのレベルに必要な経験値	0	84022	1662032	7169952
最大HP	8	135	248	511
最大MP	0	37	72	100
ちから	8	56	103	180
すばやさ	3	90	163	255
みのまもり	5	45	66	140
かしこさ	1	31	38	50
うんのよさ	3	18	37	50

能力値の伸びかた





プリズニャン

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	プリズン	初期 1 ▶ 上限 99



仲間にできる場所
前 オラクルベリー周辺
後 ボブルの塔周辺(西部)

レベルアップとともに各能力値がまんべんなく上がっていくほか、あまいいき、ベホイミ、ヒャダルコなどを覚え、攻撃とサポートの両方をこなせるようになる。ヒャド系と吹雪系の攻撃に高い耐性を持つのも特徴だ。装備できる武器は、キバやツメといったものがメイン。

よく効いてしまう攻撃	ほぼ全部(ヒャド系、吹雪系、マホトラ系、1ターン休み系をのぞく)
効きにくい攻撃	ヒャド系、吹雪系
効かない攻撃	(なし)

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ヒャド	敵1体に25～35のダメージ
3	なめまわし	敵1体を1ターン休みにする
7	あまいいき	敵1グループを眠らせる
15	ベホイミ	味方ひとりのHPを75～95回復
16	ヒャダルコ	敵1グループに42～58のダメージ
20	メダパニ	敵1グループを混乱させる
――	――	――
――	――	――

特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル25	レベル50	レベル99
そのレベルに必要な経験値	0	90341	1818177	7933725
最大HP	26	153	279	511
最大MP	6	40	66	100
ちから	24	92	150	230
すばやさ	20	93	157	245
みのまもり	18	57	75	150
かしこさ	14	42	59	70
うんのよさ	9	53	90	140

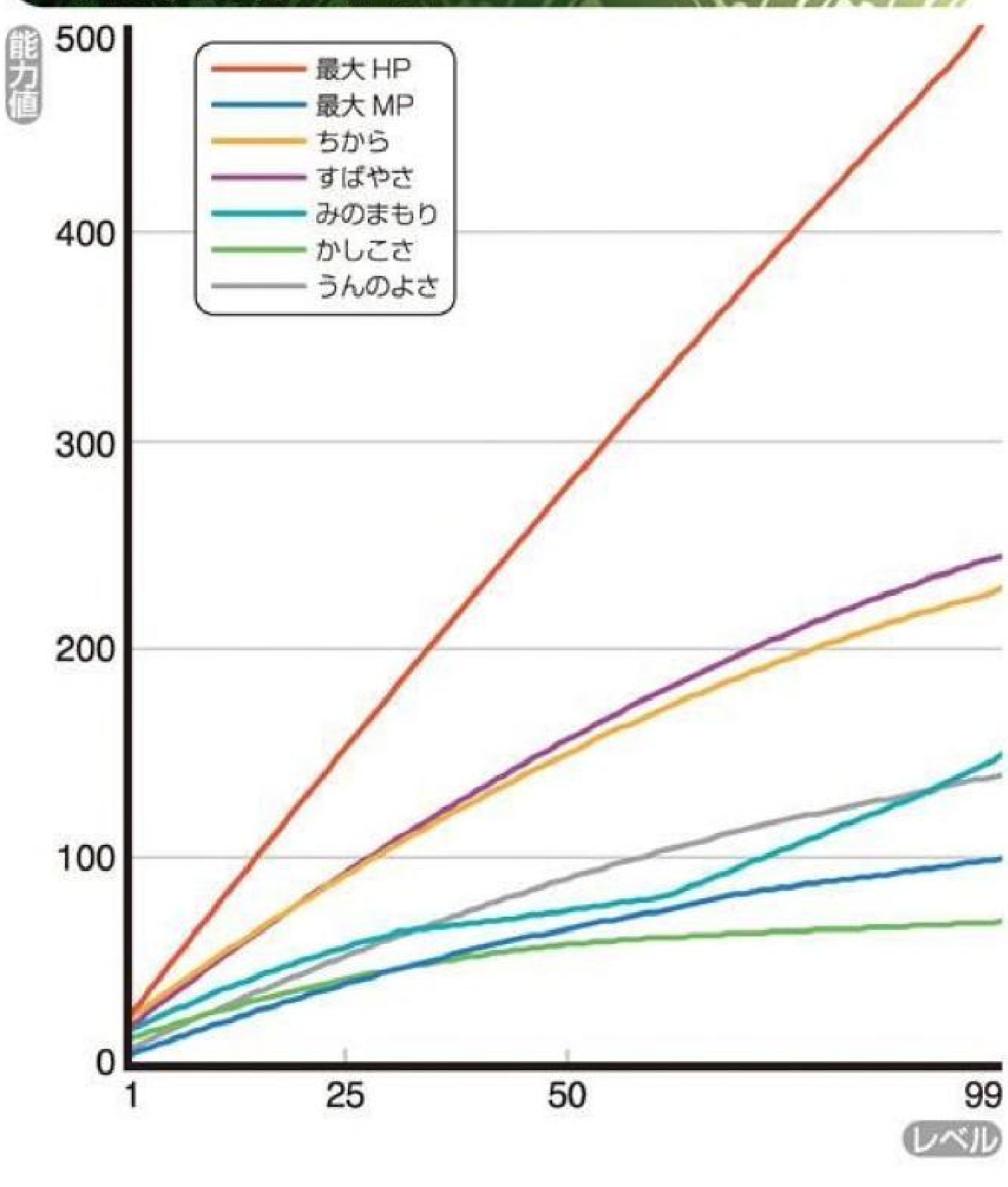
装備できるもの

グループA

	名前	攻撃力
武器	とがったホネ	+6
武器	いしのキバ	+12
武器	てつのツメ	+19
武器	はがねのキバ	+35
武器	ほのおのツメ	+53
武器	こおりのやいば	+70
武器	あくまのツメ	+90
武器	オリハルコンのキバ	+115

	名前	守備力
よろい	ただのぬのきれ	+3
よろい	ておりのケープ	+6
よろい	かわのこしまき	+12
よろい	けがわのマント	+18
よろい	てつのむねあて	+23
よろい	ぎんのむねあて	+40
よろい	みずのはごろも	+55
よろい	メタルキングよろい	+95
盾	――	――
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	しあわせのぼうし	+35
かぶと	グレートヘルム	+45
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	――
装飾品	ビアンカのリボン	――
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	――
装飾品	メガンテのうでわ	――
装飾品	エルフのおまもり	――

能力値の伸びかた







ブラウニー

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♥	ブラウン	初期 1 ▶ 上限 99



仲間にできる場所
- 前 オラクルベリー周辺
- 前 後 サンタローズの洞窟
- 後 ボブルの塔周辺(西部)

直接攻撃の専門家。レベル60くらいまでは最大HPとちからの伸びが良く、攻撃の威力がメキメキ上がっていく。すばやさが低いため、各ターンで最後に行動することも多いが、逆にそのおかげで、すばやさが下がる呪いをあまり気にせずにまじんのよろいを装備できる。

よく効いてしまう攻撃	ほぼ全部(ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)
効きにくい攻撃	ラリホー系、マヌーサ系
効かない攻撃	マホトーン系、マホトラ系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
——	——	——
——	——	——
——	——	——
——	——	——
——	——	——
——	——	——
——	——	——
——	——	——

特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル25	レベル50	レベル99
そのレベルに必要な経験値	0	167229	2084250	7226045
最大HP	47	261	440	511
最大MP	0	0	0	0
ちから	35	126	197	255
すばやさ	8	37	55	70
みのまもり	10	24	47	100
かしこさ	12	25	45	60
うんのよさ	13	28	52	60

装備できるもの

グループC

武器

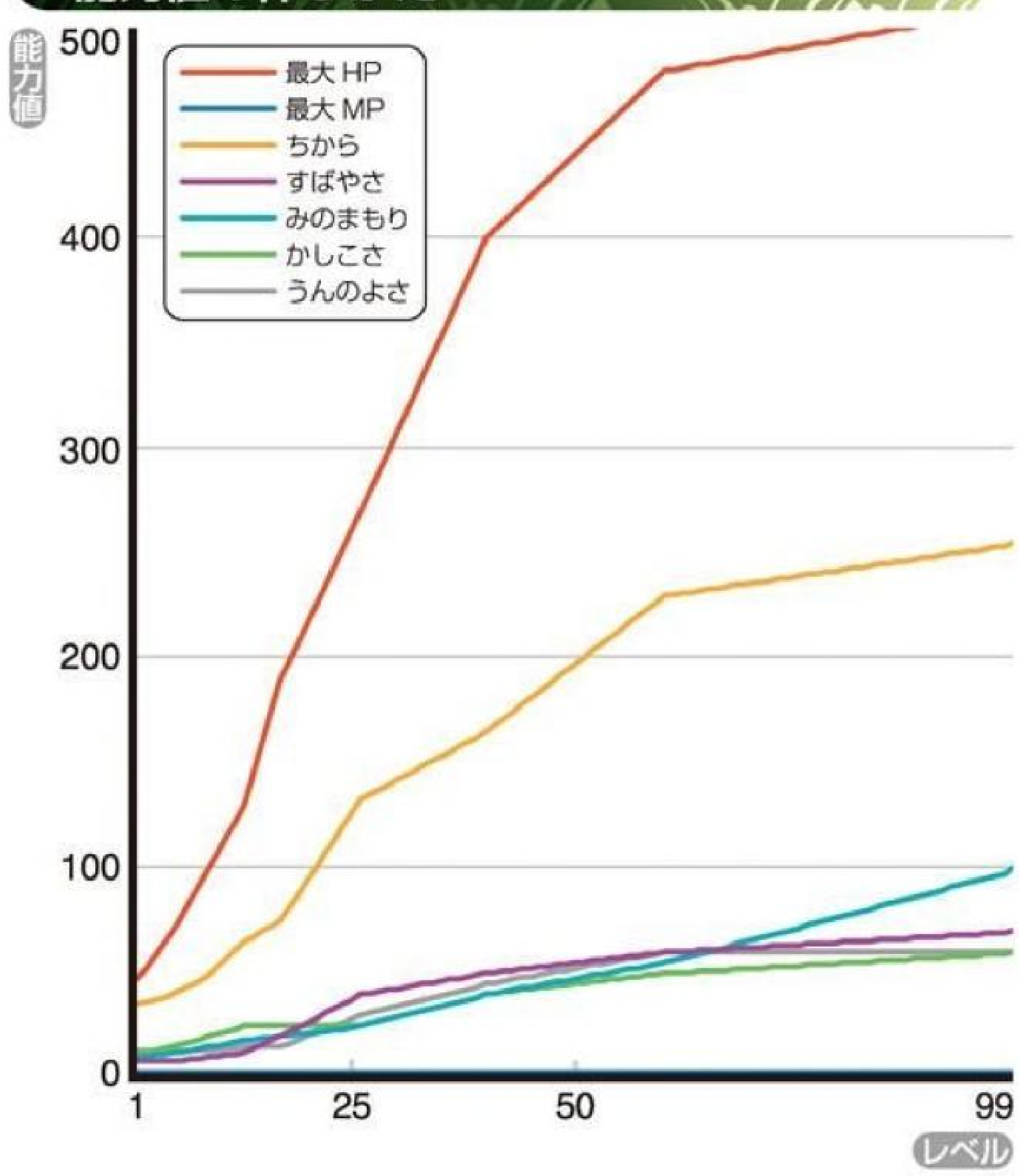
名前	攻撃力
ひのきのぼう	+2
たけのヤリ	+5
こんぼう	+9
おおきづち	+10
いしのオノ	+20
おおかなづち	+30
バトルアックス	+45
ウォーハンマー	+60
まじんのかなづち	+70
らいじんのヤリ	+85
ビッグボウガン	+110
はかいのてっきゅう	+125

よろい

名前	守備力
かわのこしまき	+12
てつのむねあて	+23
ぎんのむねあて	+40
せんしのパジャマ	+40
まほうのよろい	+60
まじんのよろい 呪	+85
メタルキングよろい	+95

種類	名前	守備力
盾	はめつのたて 呪	——
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	ドラゴンシールド	+30
盾	ほのおのたて	+40
盾	おおきなメダル 名	+40
盾	オーガシールド	+48
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	てっかめん	+25
かぶと	ちりょくのかぶと	+40
かぶと	グレートヘルム	+45
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——

能力値の伸びかた







ホイミスライム

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	ホイミン	初期 4 ▶ 上限 99



仲間にできる場所

- 前 オラクルベリー周辺など(わらいぶくろが呼ぶ)
- 前 神の塔
- 前 後 レヌール城周辺(南西部)など(さまようよろいが呼ぶ)
- 後 神の塔 1F
- 後 妖精の村周辺
- 後 すごろくの穴周辺など(つちわらしが呼ぶ)
- 後 ボブルの塔周辺(東部)

いろいろな回復呪文を覚えるので、戦闘後の回復役として馬車に待機させるだけでも冒険の助けになる。レベル27以降は、最大MPが大きく伸びるようになり、MPが尽きる心配も減っていく。また、レベルが低いうちはすばやさが、高くなってからはみのまもりが増えやすい。

よく効いてしまう攻撃	ほぼ全部(ギラ系、イオ系、炎系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)
効きにくい攻撃	イオ系、マホトーン系、マホトラ系
効かない攻撃	(なし)

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ホイミ	味方ひとりのHPを30～40回復
5	トヘロス	移動中、弱い魔物に襲われなくなる
7	ベホイミ	味方ひとりのHPを75～95回復
10	キアリー	味方ひとりの毒や猛毒を解く
15	キアリク	味方全員のマヒを解く
20	ベホマ	味方ひとりのHPを完全に回復
25	ベホマラー	味方全員のHPを100～120回復
30	ザオラル	味方ひとりを蘇生(たまに失敗する)
36	ベホマズン	味方全員のHPを完全に回復

装備できるもの　グループB

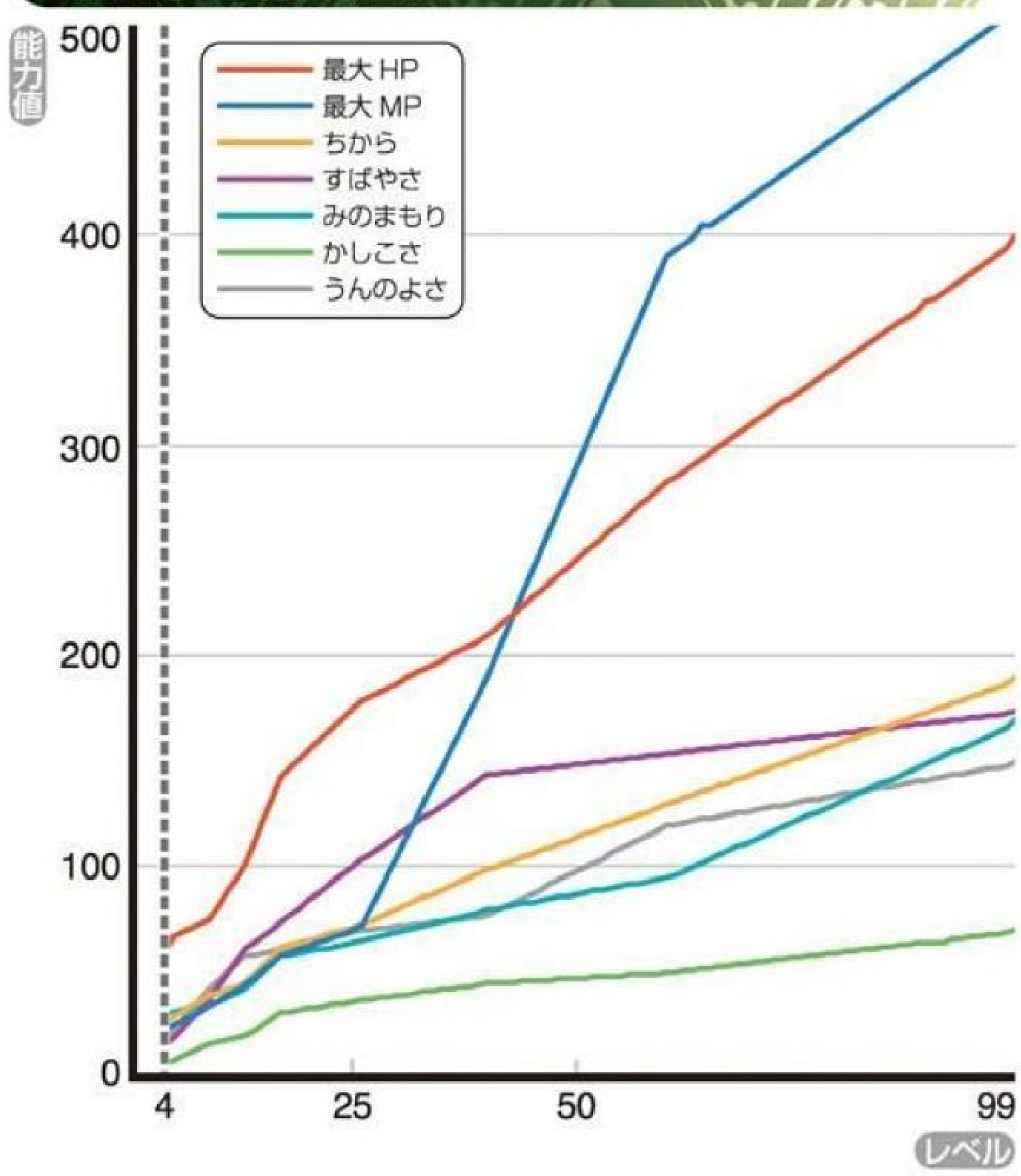
種類	名前	攻撃力
武器	どくばり	+1
武器	とがったホネ	+6
武器	いしのキバ	+12
武器	ブーメラン	+15
武器	やいばのブーメラン	+25
武器	はがねのキバ	+35
武器	キラーピアス	+35
武器	ほのおのブーメラン	+65
武器	あくまのツメ	+90
武器	オリハルコンのキバ	+115
武器	メタルキングのけん	+130

種類	名前	守備力
よろい	さまようよろい 呪	——
よろい	ただのぬのきれ	+3
よろい	ステテコパンツ	+15
よろい	スライムのふく	+20
よろい	カメのこうら	+33
よろい	ふしぎなボレロ	+37
よろい	けんじゃのローブ	+50
よろい	オラクルやのののれん 名	+50
よろい	みずのはごろも	+55
よろい	まほうのよろい	+60
よろい	メタルキングよろい	+95
盾	おなべのふた	+2
盾	マジックシールド	+22
盾	みかがみのたて	+55
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	とんがりぼうし	+3
かぶと	かいがらぼうし	+7
かぶと	シルクハット	+20
かぶと	かぜのぼうし	+28
かぶと	しあわせのぼうし	+35
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	ビアンカのリボン	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——

特定のレベルでの能力値

	レベル 4	レベル 25	レベル 50	レベル 99
そのレベルに必要な経験値	741	142196	2493047	9101948
最大HP	59	175	246	400
最大MP	22	70	290	511
ちから	26	71	114	190
すばやさ	15	100	149	174
みのまもり	28	64	87	170
かしこさ	6	36	47	70
うんのよさ	19	69	98	150

能力値の伸びかた







ドラキー

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♥	ドラきち	初期 1 ▶ 上限 99



仲間にできる場所
- 前 サンタローズ周辺
- 前 レヌール城周辺(中央部)
- 前 ポートセルミ周辺(北部)
- 後 サンタローズ周辺(南部)
- 後 レヌール城周辺(西部)
- 後 ルラフェン周辺(北東部)
- 後 ボブルの塔周辺(中央部)

マヌーサやラリホーといった補助呪文の使い手で、レベル38以降はドラゴラムも唱えられるようになる。レベルアップによる能力値の上がりかたもまずまずだが、最大MPは伸びにくい。ふだんはやいばのブーメランやチェーンクロスなどで攻撃し、MPを温存するといい。

よく効いてしまう攻撃	ほぼ全部(マホトーン系、マホトラ系をのぞく)
効きにくい攻撃	(なし)
効かない攻撃	マホトーン系、マホトラ系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
5	マヌーサ	敵1グループの命中率を下げる
10	ラリホー	敵1グループを眠らせる
15	ラナルータ	昼と夜を入れかえる
17	ふしぎなおどり1	敵1体のMPを1〜2減らす
20	マホトラ	敵1体からMPを5〜11奪い取る
22	まぶしいひかり	敵全体の命中率を下げる
38	ドラゴラム	竜に変身して炎かツメで攻撃
――	――	――

装備できるもの

グループH

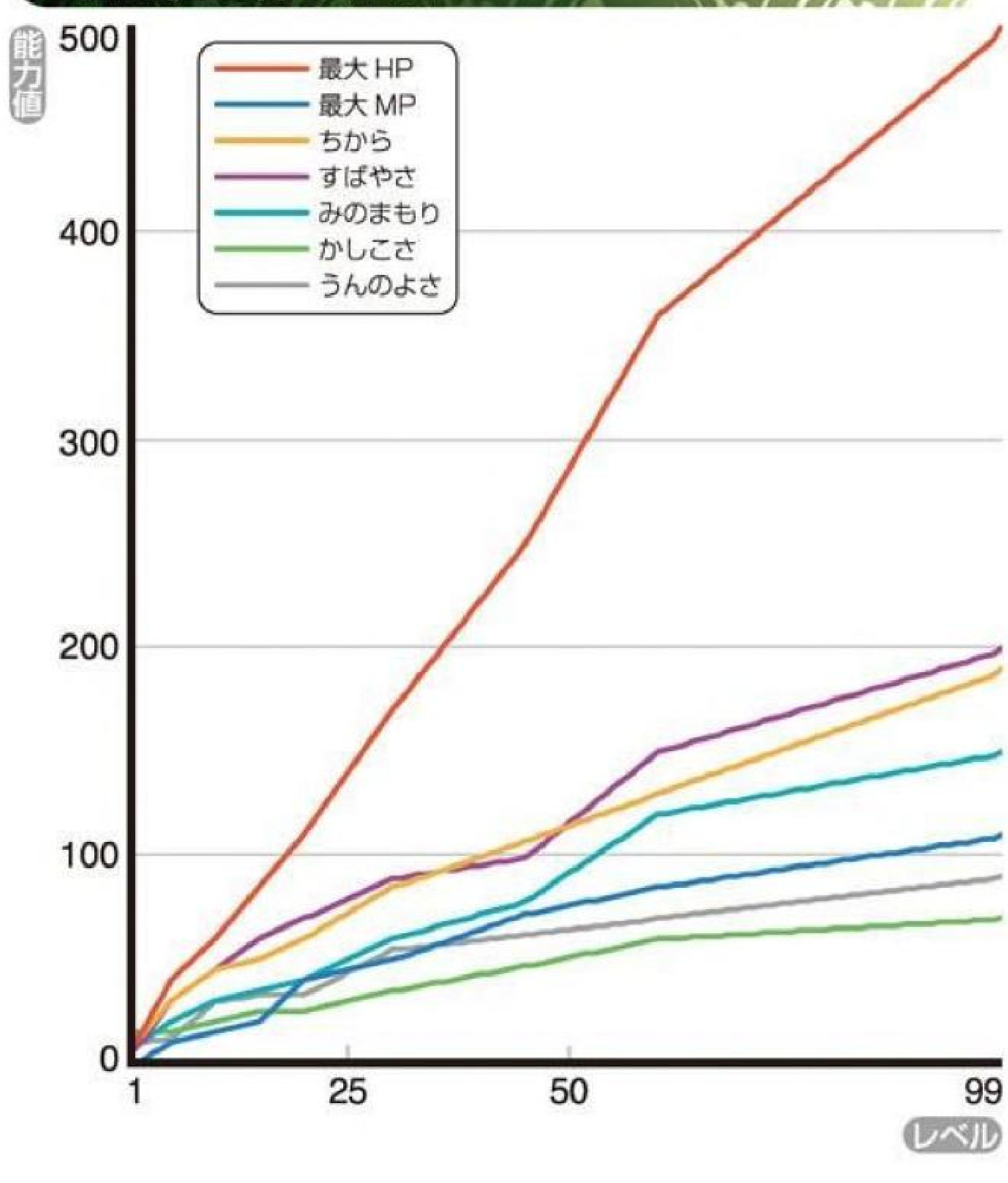
分類	名前	攻撃力
武器	とがったホネ	+6
武器	いばらのムチ	+18
武器	どくがのナイフ	+24
武器	やいばのブーメラン	+25
武器	チェーンクロス	+28
武器	いかずちのつえ	+29
武器	てんばつのつえ	+35
武器	まふうじのつえ	+40
武器	マグマのつえ	+63
武器	ほのおのブーメラン	+65
武器	ふっかつのつえ	+66
武器	あくまのツメ	+90

分類	名前	守備力
よろい	かわのこしまき	+12
よろい	けがわのマント	+18
よろい	てつのむねあて	+23
よろい	ぎんのむねあて	+40
盾	おなべのふた	+2
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	かぜのぼうし	+28
かぶと	グレートヘルム	+45
装飾品	ほしふるうでわ	――
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	――
装飾品	メガンテのうでわ	――
装飾品	エルフのおまもり	――

特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル25	レベル50	レベル99
そのレベルに必要な経験値	0	93513	1848935	7975987
最大HP	10	140	286	500
最大MP	0	45	76	110
ちから	11	72	114	190
すばやさ	7	79	116	200
みのまもり	9	50	92	150
かしこさ	15	30	51	70
うんのよさ	10	44	64	90

能力値の伸びかた







DRAGON QUEST V OFFICIAL GUIDE BOOK



ばくだんベビー

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	ニトロ	初期 1 ▶ 上限 15



仲間にできる場所
- 前 サンタローズ周辺
- 後 サンタローズ周辺(南部)

メガンテやたいあたりといった、命を捨てて大きな効果を得る攻撃を得意とする。ただしメガンテは、上限レベル近くになるまで最大MPがゼロなので唱えられない。みのまもりがはじめから高めで、サンタローズのあたりに現れる魔物にはまず負けない。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	メガンテ	命を捨てて敵全体を倒すか瀕死に
5	たいあたり	命を捨てて敵1体のHPを残りわずかに
──	──	──
──	──	──
──	──	──
──	──	──
──	──	──
──	──	──

よく効いてしまう攻撃	ほぼ全部(毒系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系をのぞく)
効きにくい攻撃	(なし)
効かない攻撃	マホトーン系、マホトラ系

装備できるもの

グループH

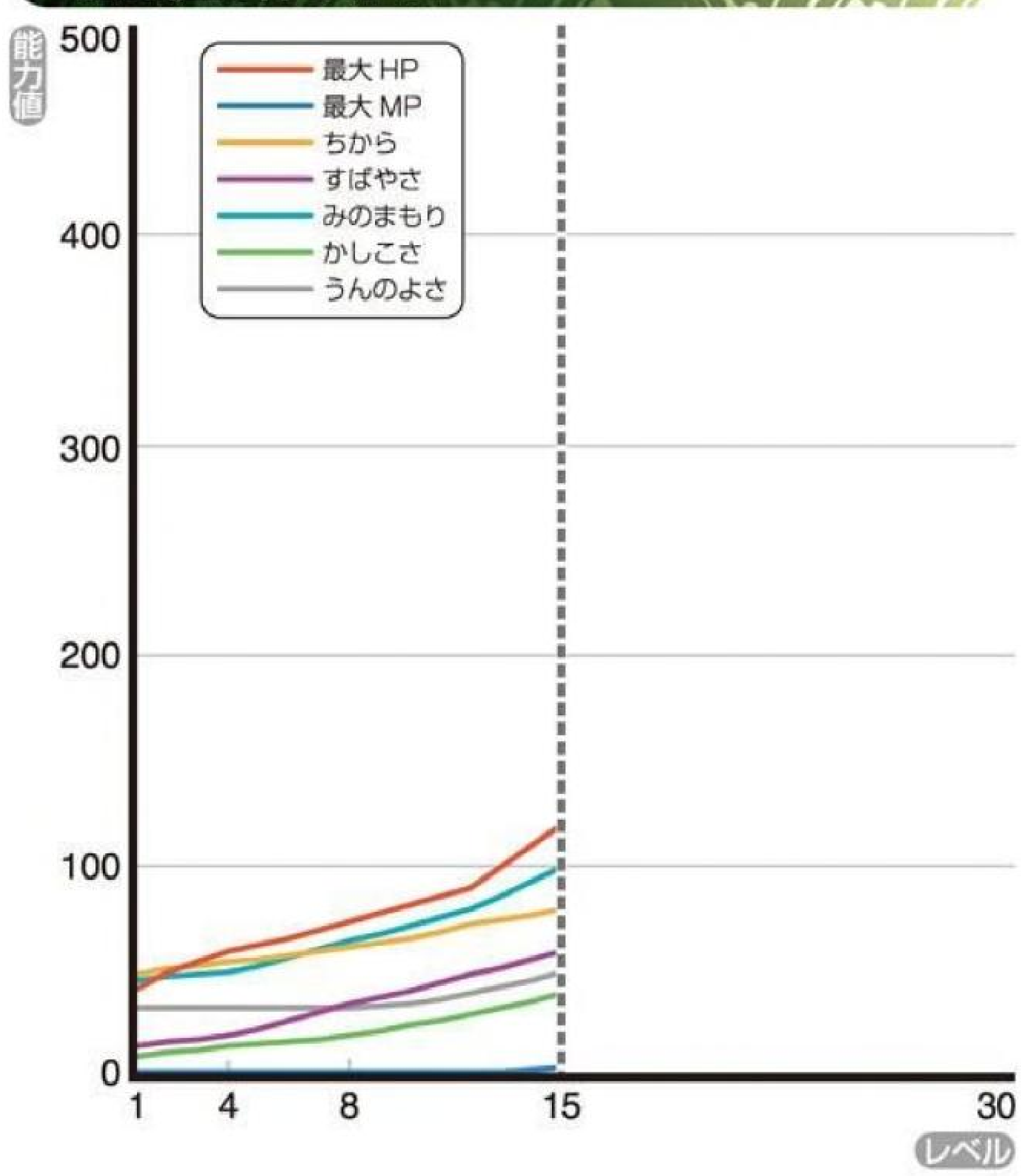
分類	名前	攻撃力
武器	とがったホネ	+6
武器	いばらのムチ	+18
武器	どくがのナイフ	+24
武器	やいばのブーメラン	+25
武器	チェーンクロス	+28
武器	いかずちのつえ	+29
武器	てんばつのつえ	+35
武器	まふうじのつえ	+40
武器	マグマのつえ	+63
武器	ほのおのブーメラン	+65
武器	ふっかつのつえ	+66
武器	あくまのツメ	+90

分類	名前	守備力
よろい	かわのこしまき	+12
よろい	けがわのマント	+18
よろい	てつのむねあて	+23
よろい	ぎんのむねあて	+40
盾	おなべのふた	+2
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	かぜのぼうし	+28
かぶと	グレートヘルム	+45
装飾品	ほしふるうでわ	──
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	──
装飾品	メガンテのうでわ	──
装飾品	エルフのおまもり	──

特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル4	レベル8	レベル15
そのレベルに必要な経験値	0	932	3601	39797
最大HP	42	60	74	120
最大MP	0	0	0	2
ちから	49	55	62	80
すばやさ	15	20	35	60
みのまもり	46	50	65	100
かしこさ	10	15	20	40
うんのよさ	33	33	33	50

能力値の伸びかた









おばけキノコ

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	マッシュ	初期 1 ▶ 上限 15

仲間にできる場所

- 前 サンタローズ周辺
- 前 レヌール城周辺(中央部)
- 前 ポートセルミ周辺(北部)
- 前 後 ルラフェン周辺(西部)
- 後 サンタローズ周辺(南部)
- 後 レヌール城周辺(西部)
- 後 ルラフェン周辺(北東部)



馬車を手に入れてすぐに仲間にできるモンスターのなかでは、能力値のバランスが良く、あまいいきなどの相手を眠らせる特技も戦闘で役に立つ。レベルが上がるにつれて能力値の伸びが大きくなっていく傾向にあるが、上限レベルは15と低く、早い時期に成長が止まる。

よく効いてしまう攻撃	ほぼ全部(イオ系、メダパニ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)
効きにくい攻撃	毒系、マヌーサ系
効かない攻撃	マホトーン系、マホトラ系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	あまいいき	敵1グループを眠らせる
3	どくのいき	敵1グループを毒に冒す
5	ねむりこうげき	敵1体にダメージを与えて眠らせる
7	どくこうげき	敵1体にダメージを与えて毒に冒す
――	――	――
――	――	――
――	――	――
――	――	――

装備できるもの

グループH

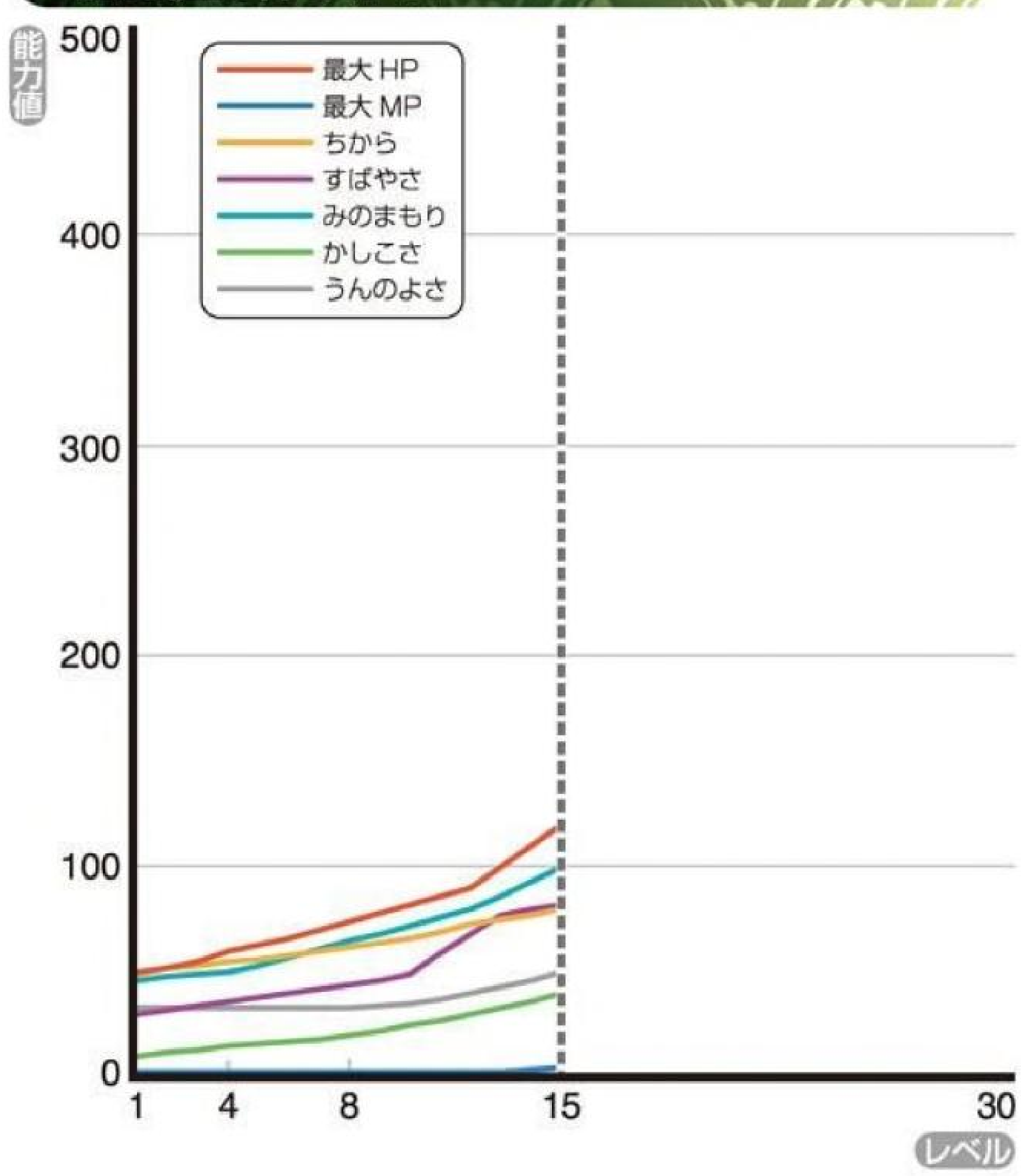
種類	名前	攻撃力
武器	とがったホネ	+6
武器	いばらのムチ	+18
武器	どくがのナイフ	+24
武器	やいばのブーメラン	+25
武器	チェーンクロス	+28
武器	いかずちのつえ	+29
武器	てんばつのつえ	+35
武器	まふうじのつえ	+40
武器	マグマのつえ	+63
武器	ほのおのブーメラン	+65
武器	ふっかつのつえ	+66
武器	あくまのツメ	+90

種類	名前	守備力
よろい	かわのこしまき	+12
よろい	けがわのマント	+18
よろい	てつのむねあて	+23
よろい	ぎんのむねあて	+40
盾	おなべのふた	+2
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	かぜのぼうし	+28
かぶと	グレートヘルム	+45
装飾品	ほしふるうでわ	――
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	――
装飾品	メガンテのうでわ	――
装飾品	エルフのおまもり	――

特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル4	レベル8	レベル15
そのレベルに必要な経験値	0	932	3601	39797
最大HP	50	60	74	120
最大MP	0	0	0	2
ちから	49	55	62	80
すばやさ	30	36	44	82
みのまもり	46	50	65	100
かしこさ	10	15	20	40
うんのよさ	33	33	33	50

能力値の伸びかた







メタルスライム

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♡♡	メタリン	初期 1 ▶ 上限 20



仲間にできる場所
- 前 後 サンタローズの洞窟 B2-B〜B4
- 前 神の塔
- 前 後 魔物のすみか
- 前 後 死の火山 B1
- 前 後 滝の洞窟 B5〜B7
- 前 後 メダル王の城周辺
- 後 神の塔 1F　後 迷いの森
- 後 エビルマウンテン周辺
- 後 謎の洞窟 B1〜B2

みのまもりがとても高いうえに多くの攻撃が効かず、レベルアップでスクルトやフバーハも覚えるなど、守備においてはピカイチの実力を持つ。最大HPが低い点はいのちのきのみで、攻撃面の弱さは強力な武器を持たせるなどしてカバーしよう。仲間になる確率は非常に低い。

よく効いてしまう攻撃	（なし）
効きにくい攻撃	1ターン休み系
効かない攻撃	ほぼ全部（マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系をのぞく）

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
（最初から）	メラ	敵1体に12〜15のダメージ
3	スクルト	味方全員の守備力を少し上げる
7	メラミ	敵1体に70〜90のダメージ
10	フバーハ	味方全員が炎や吹雪に強くなる
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

装備できるもの　グループB

分類	名前	攻撃力
武器	どくばり	+1
武器	とがったホネ	+6
武器	いしのキバ	+12
武器	ブーメラン	+15
武器	やいばのブーメラン	+25
武器	はがねのキバ	+35
武器	キラーピアス	+35
武器	ほのおのブーメラン	+65
武器	あくまのツメ	+90
武器	オリハルコンのキバ	+115
武器	メタルキングのけん	+130

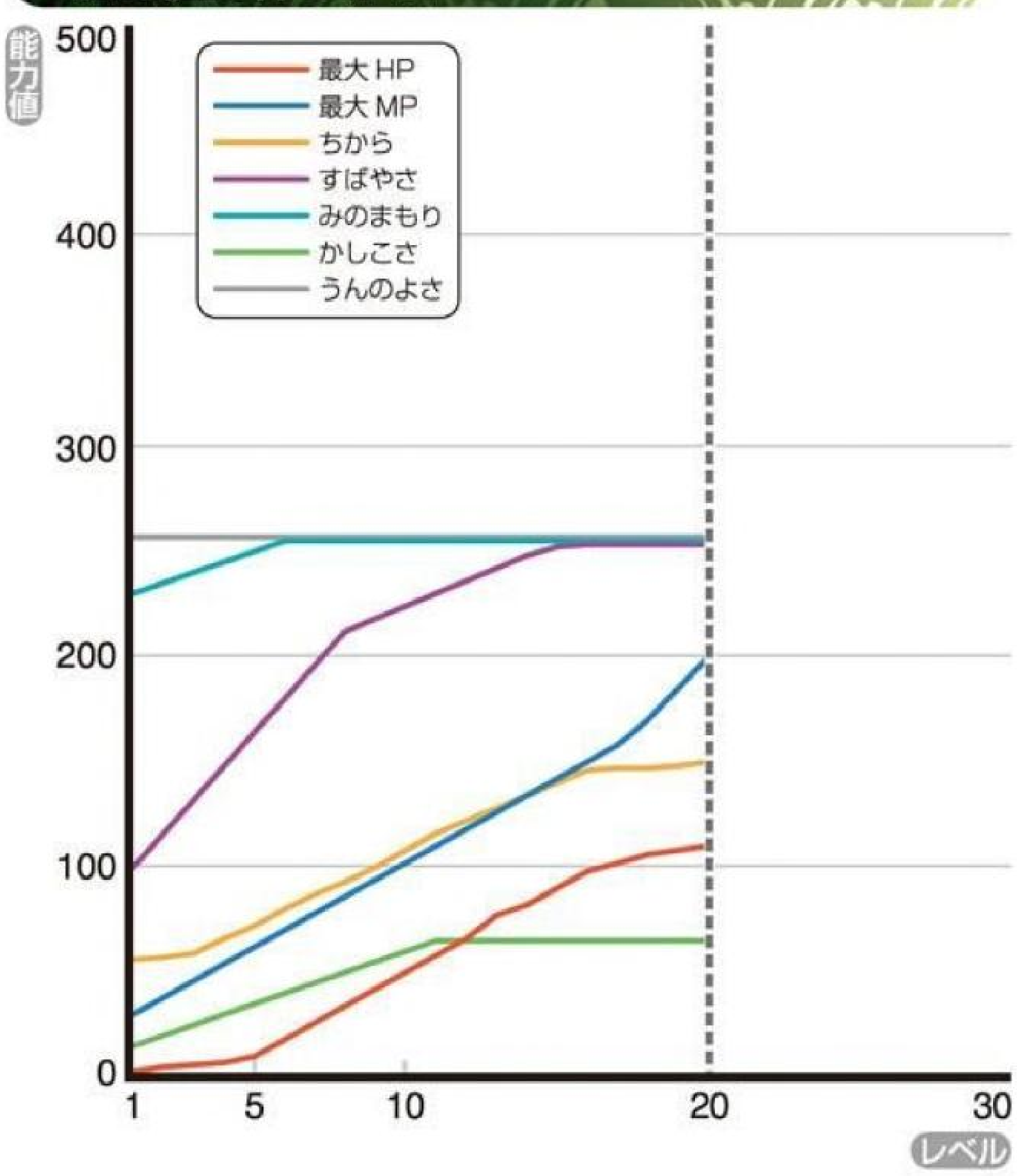
分類	名前	守備力
よろい	さまようよろい 呪	—
よろい	ただのぬのきれ	+3
よろい	ステテコパンツ	+15
よろい	スライムのふく	+20
よろい	カメのこうら	+33
よろい	ふしぎなボレロ	+37
よろい	けんじゃのローブ	+50

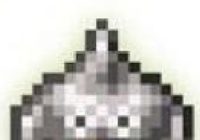
分類	名前	守備力
よろい	オラクルやののれん 名	+50
よろい	みずのはごろも	+55
よろい	まほうのよろい	+60
よろい	メタルキングよろい	+95
盾	おなべのふた	+2
盾	マジックシールド	+22
盾	みかがみのたて	+55
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	とんがりぼうし	+3
かぶと	かいがらぼうし	+7
かぶと	シルクハット	+20
かぶと	かぜのぼうし	+28
かぶと	しあわせのぼうし	+35
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	—
装飾品	ビアンカのリボン	—
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	—
装飾品	メガンテのうでわ	—
装飾品	エルフのおまもり	—

特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル5	レベル10	レベル20
そのレベルに必要な経験値	0	5318	123044	3462425
最大HP	3	10	50	110
最大MP	30	62	102	200
ちから	56	72	108	150
すばやさ	100	164	224	255
みのまもり	230	250	255	255
かしこさ	15	35	60	65
うんのよさ	255	255	255	255

能力値の伸びかた







くさったしたい

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	スミス	初期 5 ▶ 上限 30



仲間にできる場所
- 前 後 サンタローズの洞窟 B2-B〜B4
- 前 ラインハットの洞窟

毒に冒す攻撃が得意なほか、なめまわしやさそうおどりを使って、相手を1ターン休みにすることが可能。最大HPとちからが最初から高いので、即戦力として活躍できるだろう。とはいえ、レベルが上がったときの能力値の伸びは、最大HPをのぞけばゆるやか。

よく効いてしまう攻撃	ほぼ全部(ザキ系、ルカニ系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)
効きにくい攻撃	(なし)
効かない攻撃	ザキ系、ルカニ系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	なめまわし	敵1体を1ターン休みにする
(最初から)	どくこうげき	敵1体にダメージを与えて毒に冒す
10	つめたいいき	敵全体に13〜16のダメージ
15	さそうおどり	敵1体を1ターン休みにする
20	どくのいき	敵1グループを毒に冒す
25	もうどくのきり	敵1体を猛毒に冒す
——	——	——
——	——	——

特定のレベルでの能力値

	レベル5	レベル8	レベル15	レベル30
そのレベルに必要な経験値	2021	4265	17850	196698
最大HP	90	96	150	290
最大MP	0	0	0	0
ちから	58	62	72	99
すばやさ	10	11	20	35
みのまもり	8	12	20	30
かしこさ	10	16	25	50
うんのよさ	0	0	1	10

装備できるもの

グループP

武器

名前	攻撃力
ひのきのぼう	+2
たけのヤリ	+5
こんぼう	+9
のこぎりがたな	+27
スネークソード	+42
まどろみのけん	+55
こおりのやいば	+70
らいじんのヤリ	+85
デーモンスピア	+99
じごくのサーベル	+120

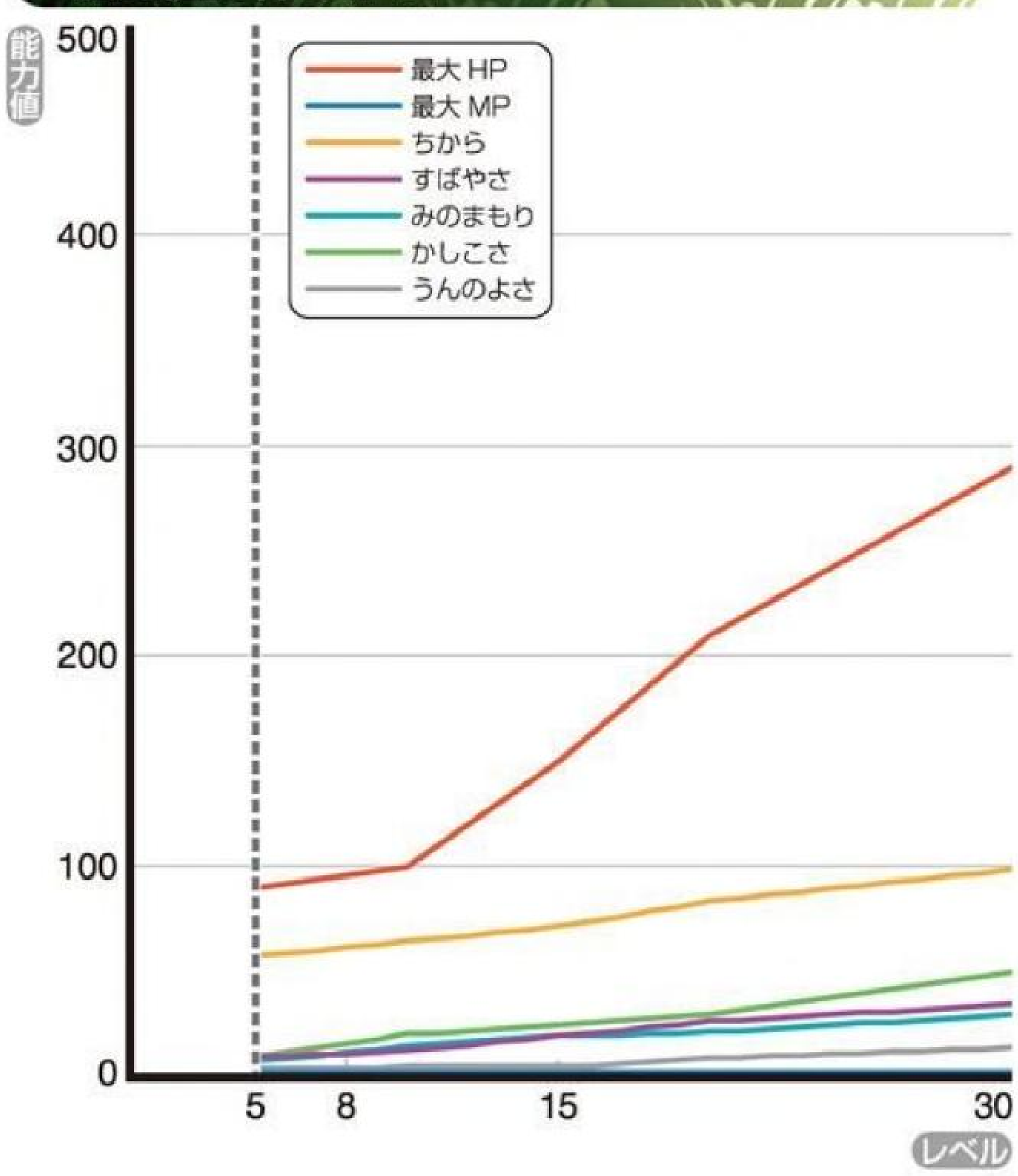
よろい

名前	守備力
ぬののふく	+4
たびびとのふく	+7
かわのよろい	+11
うろこのよろい	+15
ゾンビメイル	+38
ブラッドメイル	+45
デビルアーマー	+65

種類	名前	守備力
盾	おなべのふた	+2
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	ダークシールド	+37
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	てっかめん	+25
かぶと	サタンヘルム	+30
かぶと	ちりょくのかぶと	+40
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——



能力値の伸びかた





エビルアップル

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♥	アプール	初期 1 ▶ 上限 20



仲間にできる場所

- 前 レヌール城周辺(中央部)
- 前 神の塔周辺
- 前 ポートセルミ周辺(北部)
- 前 デモンズタワー周辺(北西部)
- 後 レヌール城周辺(西部)
- 後 神の塔周辺(中央部)
- 後 ルラフェン周辺(北東部)

装備できるものは少ないが、能力値が全般的に高めで攻守にすぐれ、ルカニ、まひこうげきといった便利な呪文や特技も覚える。レベルアップのペースも早く、レベル11まではみのまもりが、レベル15からは最大HPが大きく上がる。ただし、上限レベルは20と低い。

よく効いてしまう攻撃	メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、毒系、1ターン休み系
効きにくい攻撃	(なし)
効かない攻撃	(なし)

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ぶきみなひかり	敵1グループの耐性を下げる
(最初から)	たいあたり	命を捨てて敵1体のHPを残りわずかに
3	ルカニ	敵1体の守備力を大幅に下げる
5	バギ	敵1グループに8～24のダメージ
10	まひこうげき	敵1体にダメージを与えてマヒさせる
15	バギマ	敵1グループに25～55のダメージ
──	──	──
──	──	──

装備できるもの

グループI

	名前	攻撃力
武器	どくばり	+1
武器	いしのキバ	+12
武器	はがねのキバ	+35

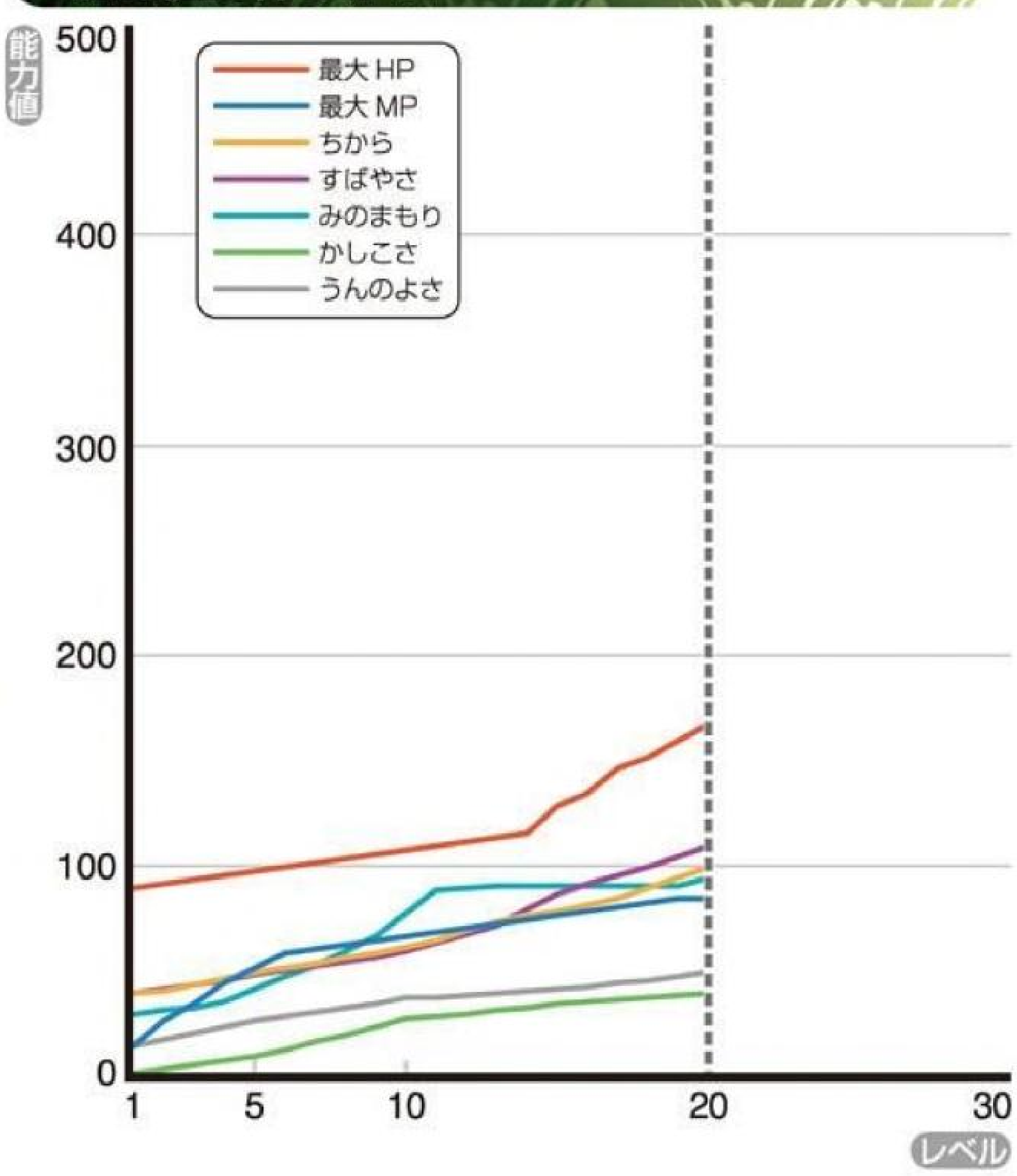
	名前	守備力
よろい	スライムのふく	+20
よろい	カメのこうら	+33

	名前	守備力
盾	──	──
かぶと	シルクハット	+20
装飾品	ほしふるうでわ	──
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	──
装飾品	メガンテのうでわ	──
装飾品	エルフのおまもり	──

特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル5	レベル10	レベル20
そのレベルに必要な経験値	0	1891	5263	51819
最大HP	90	98	108	168
最大MP	15	52	67	85
ちから	40	50	62	100
すばやさ	40	49	60	110
みのまもり	30	42	78	95
かしこさ	2	10	28	40
うんのよさ	15	27	38	50

能力値の伸びかた

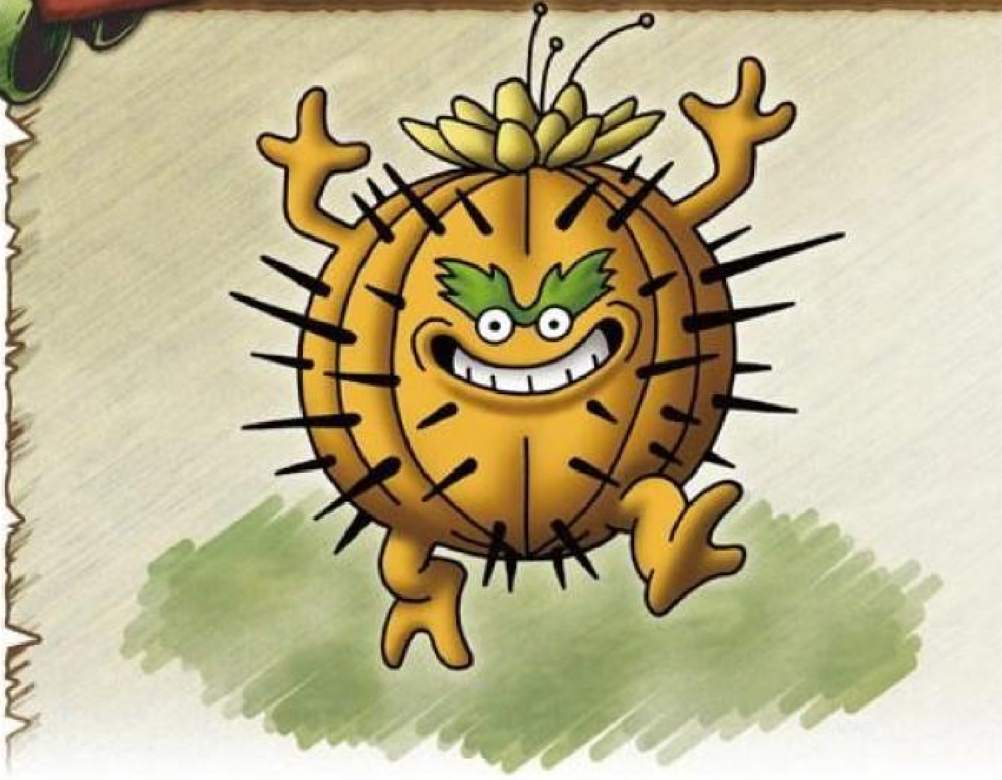






ダンスニードル

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	ダニー	初期 3 ▶ 上限 25



仲間にできる場所
- 前 後 ラインハット周辺
- 後 ボブルの塔周辺(東部)

名前にダンスとつくだけあって、全種類のふしぎなおどりを覚えていく。ねむりこうげき、まひこうげきで相手の行動を封じながら戦うことも可能。レベル13からは最大HPとちからの伸びがめざましく、急激に強くなるものの、レベル22以降は能力値の成長が止まる。

よく効いてしまう攻撃	メラ系、ヒャド系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、メダパニ系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系
効きにくい攻撃	(なし)
効かない攻撃	マホトーン系、マホトラ系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ふしぎなおどり1	敵1体のMPを1～2減らす
5	ふしぎなおどり2	敵1体のMPを3～5減らす
10	ねむりこうげき	敵1体にダメージを与えて眠らせる
15	ふしぎなおどり3	敵1体のMPを7～11減らす
20	まひこうげき	敵1体にダメージを与えてマヒさせる
25	たいあたり	命を捨てて敵1体のHPを残りわずかに
——	——	——
——	——	——

装備できるもの

グループH

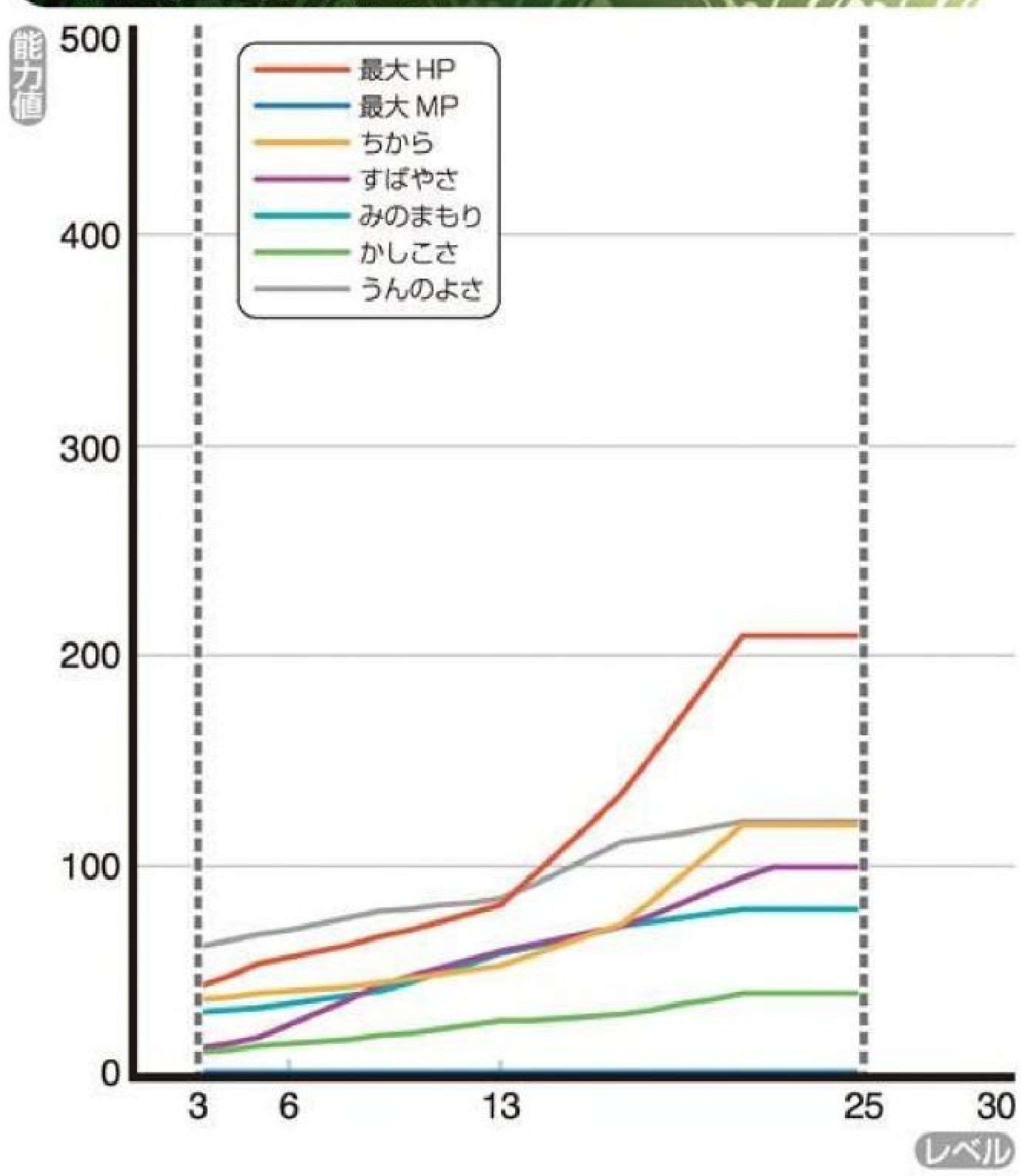
種類	名前	攻撃力
武器	とがったホネ	+6
武器	いばらのムチ	+18
武器	どくがのナイフ	+24
武器	やいばのブーメラン	+25
武器	チェーンクロス	+28
武器	いかずちのつえ	+29
武器	てんばつのつえ	+35
武器	まふうじのつえ	+40
武器	マグマのつえ	+63
武器	ほのおのブーメラン	+65
武器	ふっかつのつえ	+66
武器	あくまのツメ	+90

種類	名前	守備力
よろい	かわのこしまき	+12
よろい	けがわのマント	+18
よろい	てつのむねあて	+23
よろい	ぎんのむねあて	+40
盾	おなべのふた	+2
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	かぜのぼうし	+28
かぶと	グレートヘルム	+45
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——

特定のレベルでの能力値

そのレベルに必要な経験値	レベル3 530	レベル6 2912	レベル13 15478	レベル25 777170
最大HP	43	57	82	210
最大MP	0	0	0	0
ちから	37	41	53	120
すばやさ	14	25	60	100
みのまもり	31	35	59	80
かしこさ	12	16	27	40
うんのよさ	62	70	85	120

能力値の伸びかた









スライムナイト

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♥	ピエール	初期 1 ▶ 上限 99



仲間にできる場所
- 前 後 ラインハット周辺
- 前 ラインハットの洞窟
- 前 神の塔 1F〜2F
- 後 神の塔 1F

数多くの装備品を身につけられるうえ、多くの呪文や特技が効きにくい頼れる戦士。さらに、能力値もレベルアップとともに順調に上がっていく。強力な攻撃呪文や特技は覚えないものの、ベホマとキアリクは便利で、マホトラでMPを回復しつつ使っていけるのも強み。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ホイミ	味方ひとりのHPを30〜40回復
(最初から)	マホトラ	敵1体からMPを5〜11奪い取る
5	ベホイミ	味方ひとりのHPを75〜95回復
9	キアリー	味方ひとりの毒や猛毒を解く
12	イオ	敵全体に20〜30のダメージ
18	キアリク	味方全員のマヒを解く
20	ベホマ	味方ひとりのHPを完全に回復
23	イオラ	敵全体に52〜68のダメージ

よく効いてしまう攻撃	メラ系、ヒャド系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、毒系、1ターン休み系
効きにくい攻撃	ギラ系、イオ系、バギ系、デイン系、炎系、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系
効かない攻撃	(なし)

装備できるもの

グループE

種類	名前	攻撃力
武器	くだものナイフ	+6
武器	ブロンズナイフ	+12
武器	どうのつるぎ	+13
武器	くさりがま	+27
武器	はがねのつるぎ	+33
武器	はじゃのつるぎ	+45
武器	まどろみのけん	+55
武器	はやぶさのけん	+67
武器	ゾンビキラー	+80
武器	ドラゴンキラー	+90
武器	みなごろしのけん 呪	+95
武器	もろばのつるぎ 呪	+99
武器	デーモンスピア	+99
武器	きせきのつるぎ	+100
武器	ふぶきのつるぎ	+105
武器	はかいのてっきゅう	+125
武器	メタルキングのけん	+130

種類	名前	守備力
よろい	かわのよろい	+11
よろい	うろこのよろい	+15
よろい	ステテコパンツ	+15
よろい	くさりかたびら	+19
よろい	せいどうのよろい	+21
よろい	てつのよろい	+25
よろい	はがねのよろい	+30
よろい	シルバーメイル	+40
よろい	せんしのパジャマ	+40
よろい	ドラゴンメイル	+50
よろい	やいばのよろい	+55
よろい	まほうのよろい	+60
よろい	ほのおのよろい	+70
よろい	しんぴのよろい	+75

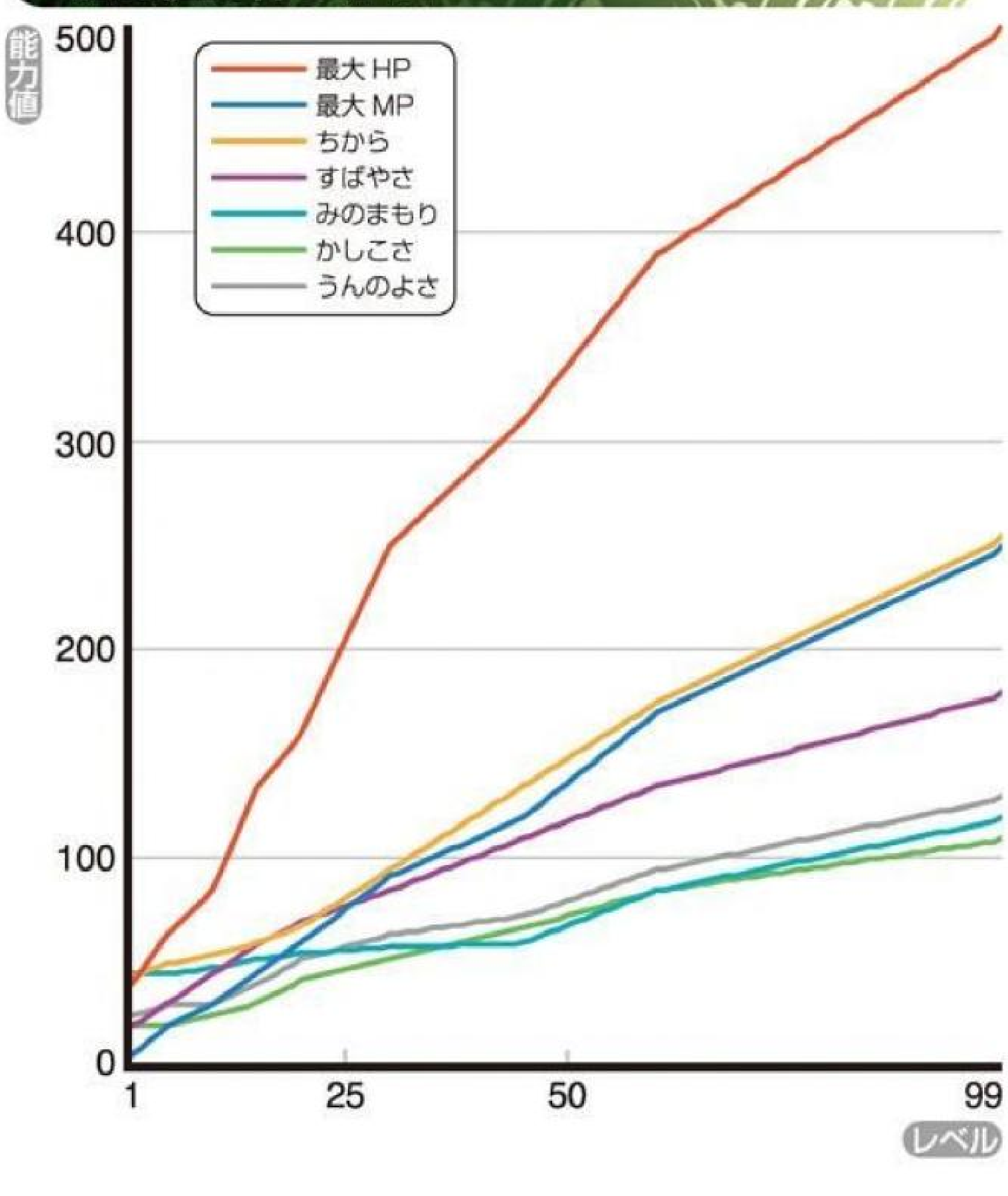
種類	名前	守備力
よろい	ミラーアーマー	+80
よろい	メタルキングよろい	+95
盾	はめつのたて 呪	——
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	マジックシールド	+22
盾	ドラゴンシールド	+30
盾	ふうじんのたて	+35
盾	ダークシールド	+37
盾	ちからのたて	+45
盾	オーガシールド	+48
盾	みかがみのたて	+55
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	てっかめん	+25
かぶと	ちりょくのかぶと	+40
かぶと	グレートヘルム	+45
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——



特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル25	レベル50	レベル99
そのレベルに必要な経験値	0	114857	1606076	6793384
最大HP	40	205	336	500
最大MP	6	76	136	250
ちから	44	81	148	255
すばやさ	20	77	118	180
みのまもり	45	56	68	120
かしこさ	20	47	73	110
うんのよさ	25	58	80	130

能力値の伸びかた





イエティ

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	イエッタ	初期 1 ▶ 上限 40



仲間にできる場所
- 前 後 ラインハット周辺
- 前 ラインハットの洞窟

冷気で攻撃する呪文と特技を得意としており、ヒャド系や吹雪系の攻撃でダメージを受けない。最大HP以外の成長はゆるやかだが、レベル16からは最大MPが大きく伸びていく。最初のうちは直接攻撃を、レベルが上がってきたら呪文や特技を主体に戦うといいだろう。

よく効いてしまう攻撃	メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、炎系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、毒系、1ターン休み系
効きにくい攻撃	(なし)
効かない攻撃	ヒャド系、吹雪系、マホトーン系、マホトラ系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	おたけび	敵全体を1ターン休みにする
5	つめたいいき	敵全体に13～16のダメージ
8	あまいいき	敵1グループを眠らせる
12	ちからため	つぎの直接攻撃の威力を2倍強に
15	ヒャダルコ	敵1グループに42～58のダメージ
20	なめまわし	敵1体を1ターン休みにする
22	こごえるふぶき	敵全体に50～60のダメージ
30	マヒャド	敵全体に80～104のダメージ

装備できるもの

グループL

種類	名前	攻撃力
武器	こんぼう	+9
武器	どうのつるぎ	+13
武器	ブーメラン	+15
武器	いばらのムチ	+18
武器	いしのオノ	+20
武器	やいばのブーメラン	+25
武器	くさりがま	+27
武器	チェーンクロス	+28
武器	モーニングスター	+45
武器	ほのおのブーメラン	+65
武器	はがねのムチ	+65
武器	グリンガムのムチ	+100

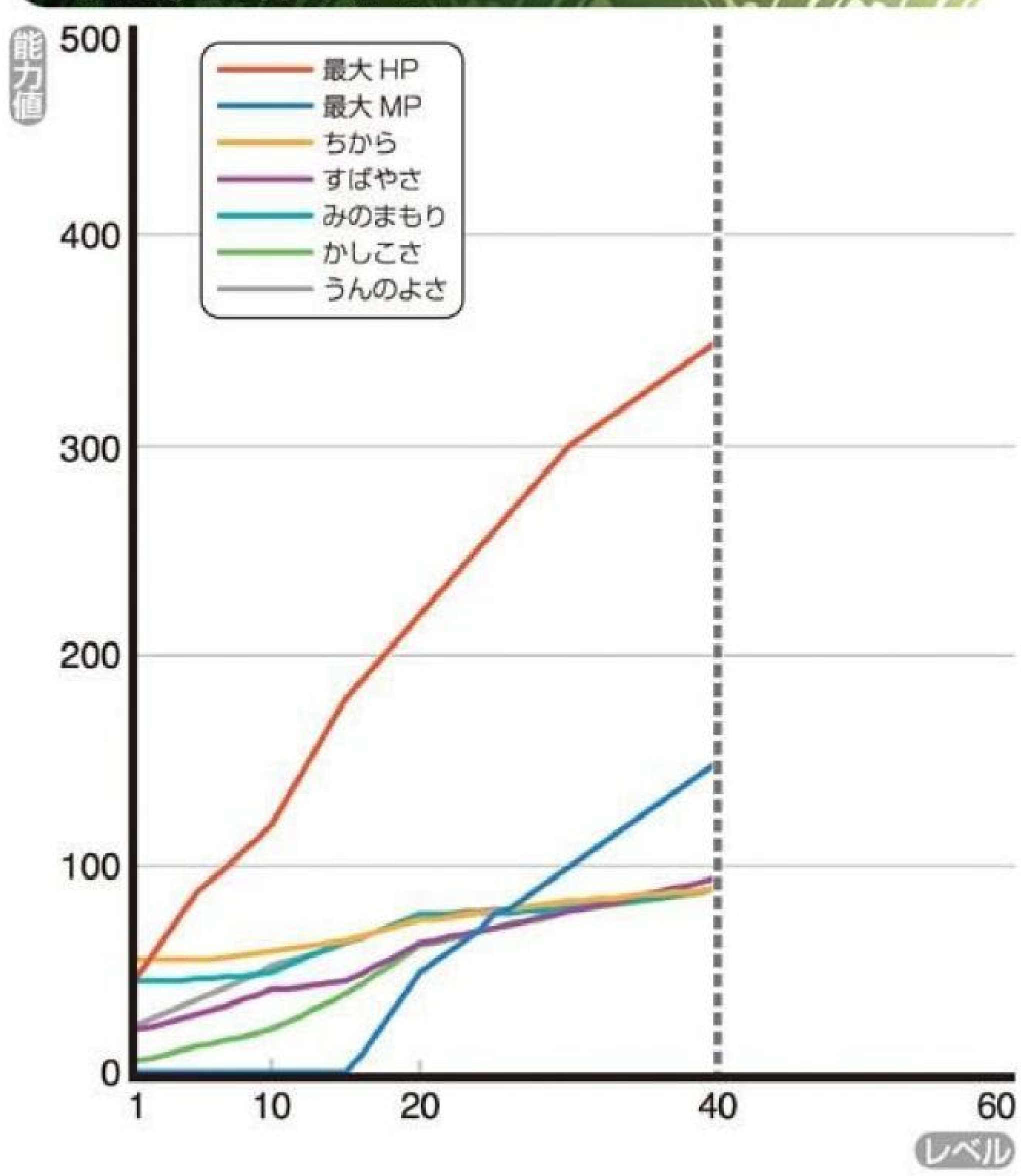
種類	名前	守備力
よろい	かわのこしまき	+12
よろい	けがわのマント	+18
よろい	みかわしのふく	+28
よろい	やすらぎのローブ	+33
よろい	まどうしのローブ	+37
よろい	ぎんのむねあて	+40
よろい	みずのはごろも	+55
よろい	ダークローブ	+55
盾	はめつのたて 呪	──
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	ほのおのたて	+40
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	かぜのぼうし	+28
かぶと	ちりょくのかぶと	+40
装飾品	ほしふるうでわ	──
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	──
装飾品	メガンテのうでわ	──
装飾品	エルフのおまもり	──



特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル10	レベル20	レベル40
そのレベルに必要な経験値	0	11888	70334	617946
最大HP	48	120	220	350
最大MP	0	0	50	150
ちから	56	60	75	90
すばやさ	23	42	64	95
みのまもり	46	50	77	90
かしこさ	8	23	63	90
うんのよさ	25	53	78	90

能力値の伸びかた





ドラゴンキッズ

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	コドラン	初期 1 ▶ 上限 30



仲間にできる場所
- 前 後 ラインハット周辺
- 前 神の塔 1F〜2F
- 前 後 ポートセルミ周辺(南部)
- 前 後 ルラフェン周辺(中央部)
- 前 後 カジノ船周辺
- 後 神の塔 1F

メラ系、ギラ系、炎系に強いのが長所。能力値の成長のしかたはゆるやかで、かえんのいきなどを覚えたあとは、直接攻撃よりも特技のほうが有効な場面が増えていく。強力な防具を装備できず、守備力はあまり上げられないので、HPはこまめに回復させよう。

よく効いてしまう攻撃	バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、毒系、1ターン休み系
効きにくい攻撃	メラ系、ギラ系、炎系
効かない攻撃	マホトーン系、マホトラ系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ひのいき	敵全体に6〜10のダメージ
5	あまいいき	敵1グループを眠らせる
15	かえんのいき	敵全体に40〜60のダメージ
28	はげしいほのお	敵全体に65〜85のダメージ
──	──	──
──	──	──
──	──	──
──	──	──

特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル8	レベル15	レベル30
そのレベルに必要な経験値	0	9531	49568	481427
最大HP	52	84	120	200
最大MP	0	0	0	0
ちから	59	69	85	120
すばやさ	25	46	68	95
みのまもり	46	48	53	60
かしこさ	5	24	35	50
うんのよさ	20	39	58	80

装備できるもの

グループD

武器

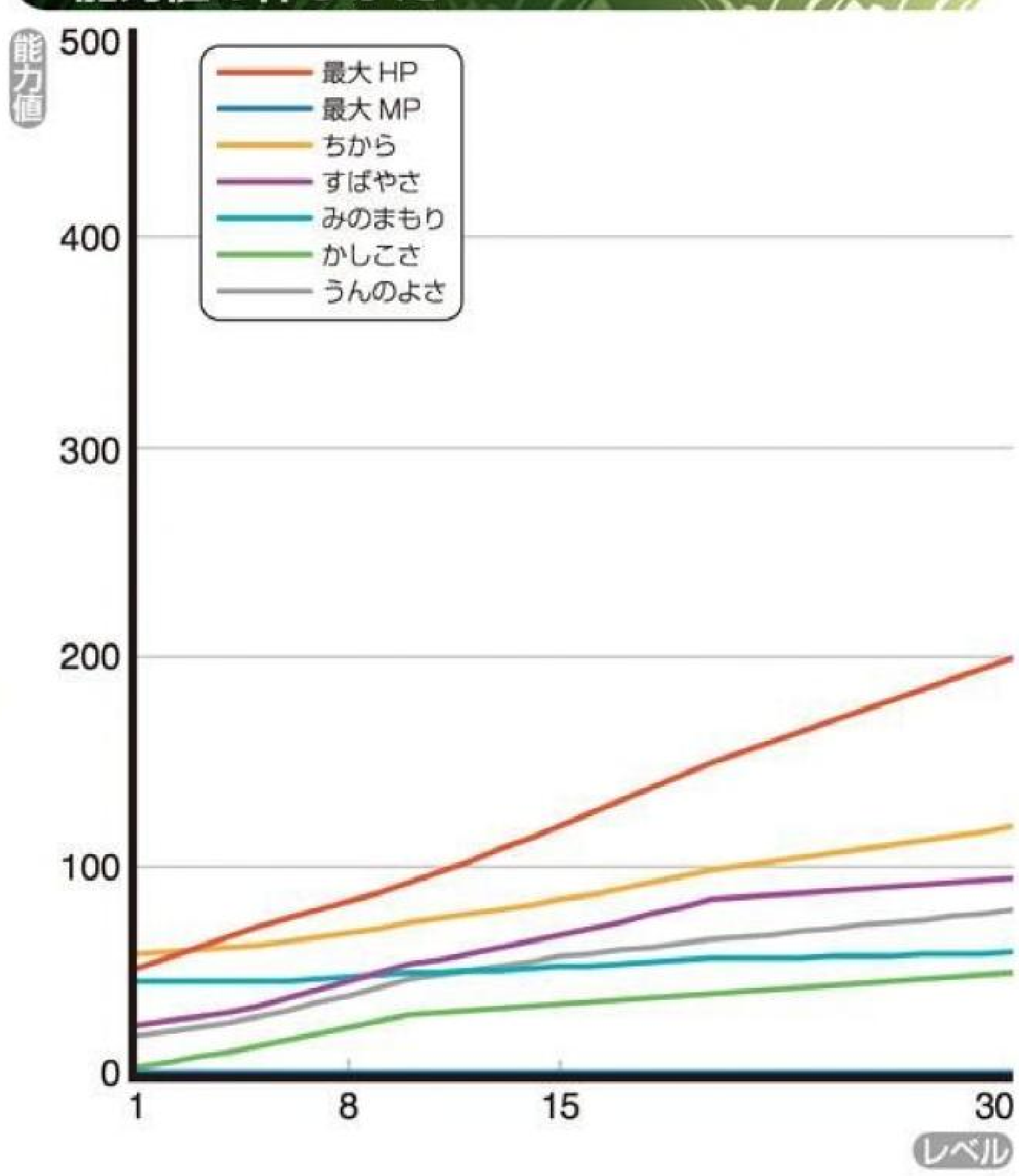
名前	攻撃力
とがったホネ	+6
いしのキバ	+12
はがねのキバ	+35
ほのおのツメ	+53
こおりのやいば	+70

よろい

名前	守備力
けがわのマント	+18
てつのむねあて	+23
カメのこうら	+33
ぎんのむねあて	+40

	名前	守備力
盾	──	──
かぶと	とんがりぼうし	+3
かぶと	かいがらぼうし	+7
かぶと	シルクハット	+20
かぶと	かぜのぼうし	+28
かぶと	グレートヘルム	+45
装飾品	ほしふるうでわ	──
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	──
装飾品	メガンテのうでわ	──
装飾品	エルフのおまもり	──

能力値の伸びかた









クックルー

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	クックル	初期 1 ▶ 上限 20



仲間にできる場所
- 前 ラインハットの洞窟
- 前 神の塔周辺
- 前 デモンズタワー周辺(北西部)
- 後 神の塔周辺(中央部)

レベルアップは早いものの、最大HPやちからがあまり伸びず、上限レベルも20と低め。しかし、ルカナンやバイキルトを覚えることができ、サポート役としては極めて優秀だ。倒されやすいので、並び順を一番うしろにして相手から狙われる可能性を減らそう。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ルカナン	敵1グループの守備力を下げる
5	マヌーサ	敵1グループの命中率を下げる
10	ラリホー	敵1グループを眠らせる
13	メダパニ	敵1グループを混乱させる
15	ニフラム	敵1グループを消し去る
17	スクルト	味方全員の守備力を少し上げる
18	シャナク	味方ひとりの呪いを解く
19	マホトーン	敵1グループの呪文を封じこめる
20	バイキルト	味方ひとりの直接攻撃の威力を2倍に

装備できるもの

グループK

武器

名前	攻撃力
どくばり	+1
とがったホネ	+6
やいばのブーメラン	+25
てんばつのつえ	+35
まふうじのつえ	+40
マグマのつえ	+63
ほのおのブーメラン	+65
ふっかつのつえ	+66
こおりのやいば	+70
ようせいのけん	+85
あくまのツメ	+90

よろい

名前	守備力
けがわのマント	+18
てつのむねあて	+23
みかわしのふく	+28
やすらぎのローブ	+33
ふしぎなボレロ	+37
まどうしのローブ	+37
ぎんのむねあて	+40
みずのはごろも	+55
ダークローブ	+55

盾

名前	守備力
——	——

かぶと

名前	守備力
かわのぼうし	+2
とんがりぼうし	+3
けがわのフード	+11
シルクハット	+20
かぜのぼうし	+28

装飾品

名前	守備力
ほしふるうでわ	——
きぼりのめがみぞう 名	——
メガンテのうでわ	——
エルフのおまもり	——



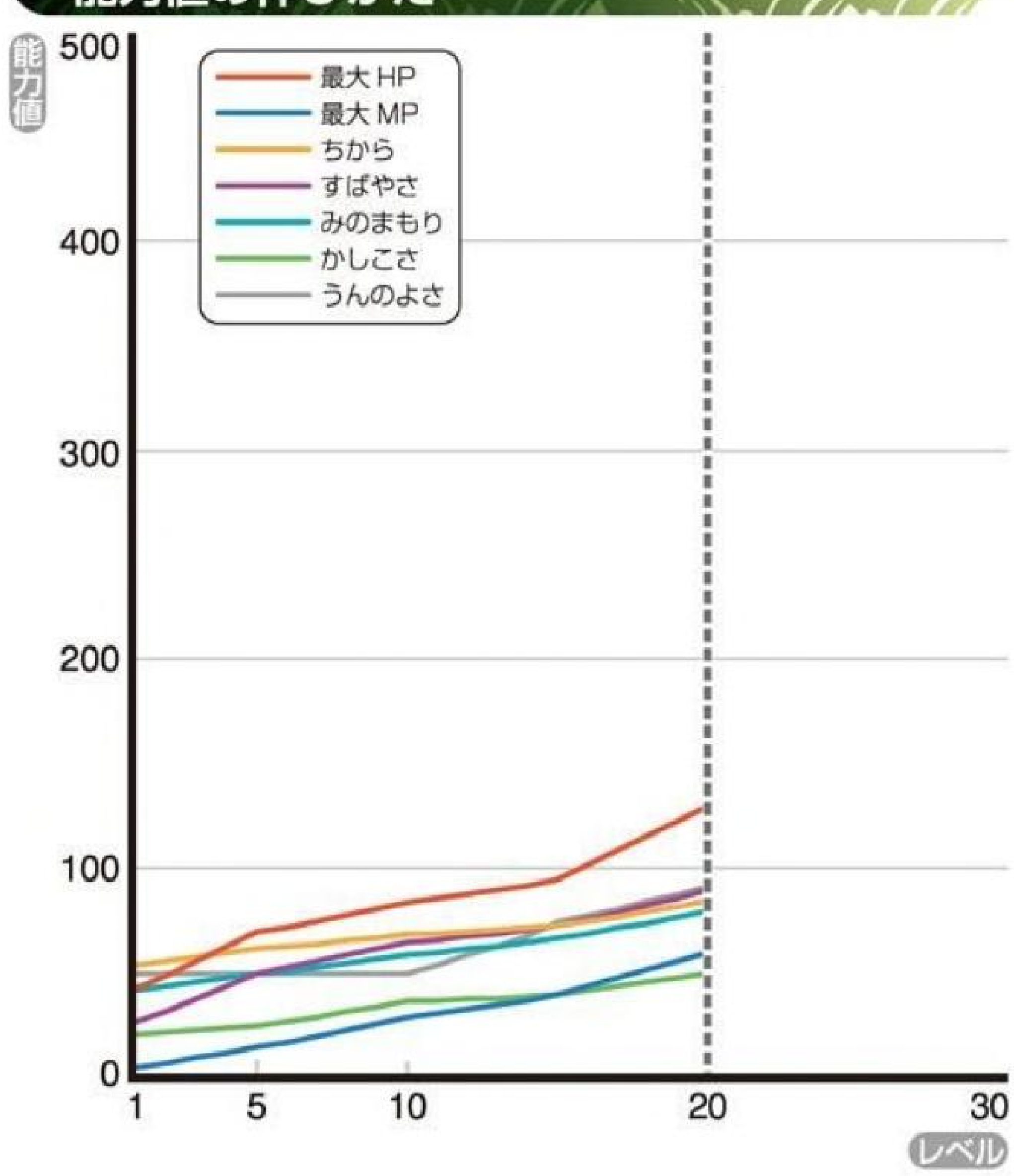


よく効いてしまう攻撃	ほぼ全部(イオ系、ヒャド系、バギ系、吹雪系、ラリホー系、マヌーサ系、マホトラ系をのぞく)
効きにくい攻撃	バギ系
効かない攻撃	マホトラ系

特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル5	レベル10	レベル20
そのレベルに必要な経験値	0	4659	14834	106008
最大HP	43	70	84	130
最大MP	5	15	29	60
ちから	54	62	69	85
すばやさ	27	50	65	90
みのまもり	42	50	59	80
かしこさ	21	25	37	50
うんのよさ	50	50	50	90

能力値の伸びかた



エンプーサ

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	キャシー	初期 1 ▶ 上限 25



仲間にできる場所
- 前 神の塔
- 前 後 ルラフェン周辺（南部）
- 後 神の塔 1F

モーニングスターなどを装備しての直接攻撃と、相手の行動を止める特技の両方が役に立つ。なかでも、レベル15で覚えるやけつくいきが強力。レベル17以降はレベルアップに必要な経験値が増え、レベル21で能力値の成長が止まるため、早熟型のモンスターと言える。

よく効いてしまう攻撃	メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、マヌーサ系
効きにくい攻撃	メダパニ系、毒系
効かない攻撃	ラリホー系、マホトーン系、マホトラ系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	さそうおどり	敵1体を1ターン休みにする
2	ふしぎなおどり3	敵1体のMPを7～11減らす
10	あまいいき	敵1グループを眠らせる
15	やけつくいき	敵1グループをマヒさせる
──	──	──
──	──	──
──	──	──
──	──	──

装備できるもの

グループG

種類	名前	攻撃力
武器	ひのきのぼう	+2
武器	たけのヤリ	+5
武器	かしのつえ	+9
武器	てつのつえ	+22
武器	どくがのナイフ	+24
武器	いかずちのつえ	+29
武器	てんばつのつえ	+35
武器	まふうじのつえ	+40
武器	モーニングスター	+45
武器	りりょくのつえ	+55
武器	マグマのつえ	+63
武器	はがねのムチ	+65
武器	ふっかつのつえ	+66
武器	グリンガムのムチ	+100

種類	名前	守備力
よろい	ぬののふく	+4
よろい	たびびとのふく	+7

種類	名前	守備力
よろい	けがわのマント	+18
よろい	みかわしのふく	+28
よろい	やすらぎのローブ	+33
よろい	ふしぎなボレロ	+37
よろい	まどうしのローブ	+37
よろい	みずのはごろも	+55
よろい	ダークローブ	+55
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	ダークシールド	+37
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	けがわのフード	+11
かぶと	シルクハット	+20
かぶと	サタンヘルム	+30
装飾品	ほしふるうでわ	──
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	──
装飾品	メガンテのうでわ	──
装飾品	エルフのおまもり	──

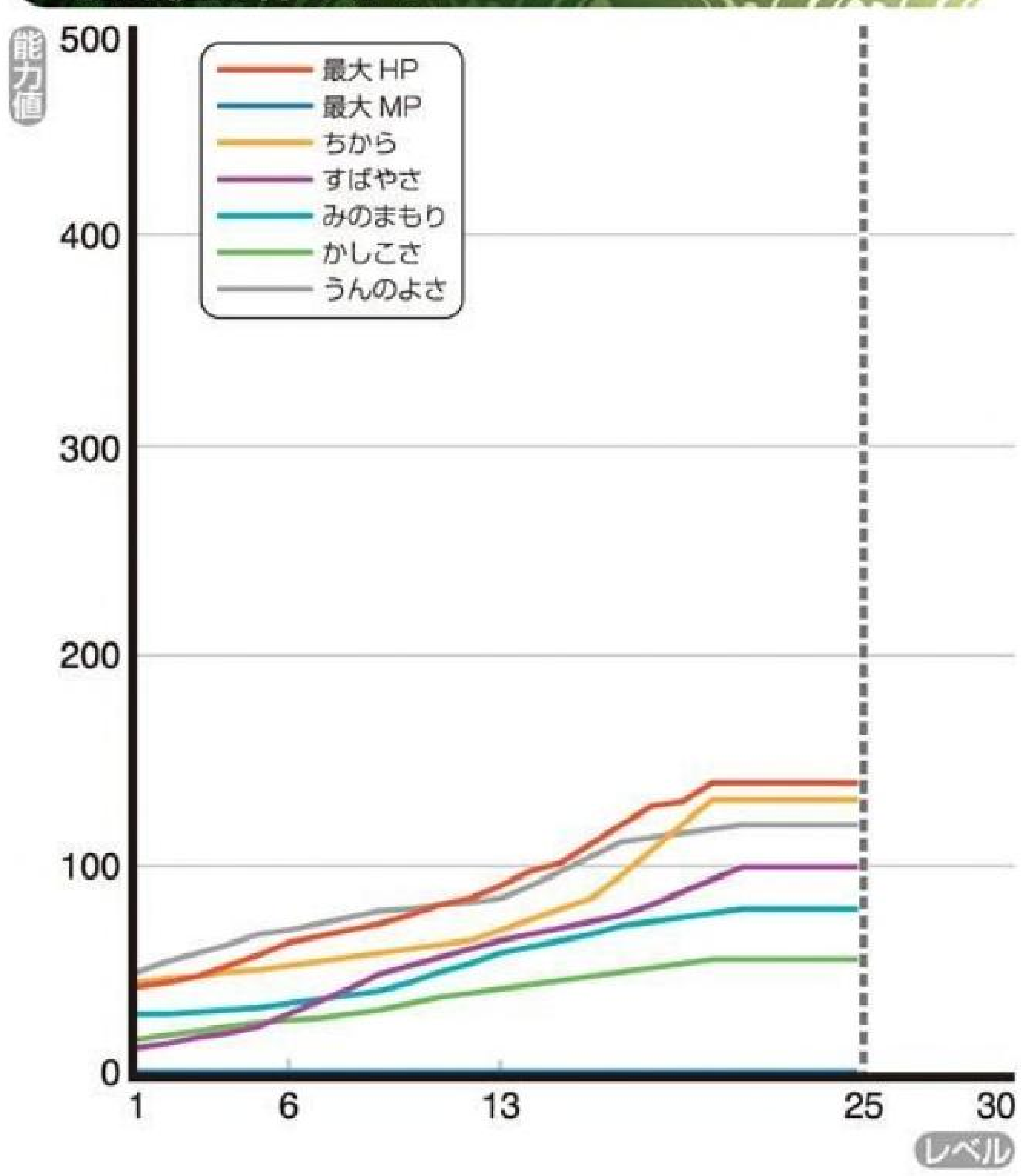




特定のレベルでの能力値

	レベル 1	レベル 6	レベル 13	レベル 25
そのレベルに必要な経験値	0	2912	15478	777170
最大HP	43	64	91	140
最大MP	0	0	0	0
ちから	45	53	70	132
すばやさ	14	30	65	100
みのまもり	30	35	59	80
かしこさ	18	27	42	56
うんのよさ	50	70	85	120

能力値の伸びかた



ビックアイ

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	ガンドフ	初期 1 ▶ 上限 20



仲間にできる場所
- 前 神の塔 3F〜4F
- 前 後 魔物のすみか
- 前 後 ルラフェン周辺(南部)
- 前 後 ルラフェン南の洞窟

最大HP、ちから、みのまもりのバランスが良いので即戦力になり、ベホイミなどの回復呪文も唱えられる。また、ヒャド系と吹雪系で受けるダメージが小さく、レベルアップで最大HPが大きく上がるぶん倒されにくい。上限レベルは低めだが、長いあいだ第一線で活躍できる。

よく効いてしまう攻撃	メラ系、バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、メダパニ系、毒系、マホトーン系、1ターン休み系
効きにくい攻撃	ヒャド系、吹雪系、ラリホー系、マホトラ系
効かない攻撃	マヌーサ系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ベホイミ	味方ひとりのHPを75〜95回復
(最初から)	つめたいいき	敵全体に13〜16のダメージ
5	ちからため	つぎの直接攻撃の威力を2倍強に
8	まぶしいひかり	敵全体の命中率を下げる
10	あまいいき	敵1グループを眠らせる
16	ベホマ	味方ひとりのHPを完全に回復
——	——	——
——	——	——

装備できるもの

グループL

	名前	攻撃力
武器	こんぼう	+9
武器	どうのつるぎ	+13
武器	ブーメラン	+15
武器	いばらのムチ	+18
武器	いしのオノ	+20
武器	やいばのブーメラン	+25
武器	くさりがま	+27
武器	チェーンクロス	+28
武器	モーニングスター	+45
武器	ほのおのブーメラン	+65
武器	はがねのムチ	+65
武器	グリンガムのムチ	+100

	名前	守備力
よろい	かわのこしまき	+12
よろい	けがわのマント	+18
よろい	みかわしのふく	+28
よろい	やすらぎのローブ	+33
よろい	まどうしのローブ	+37

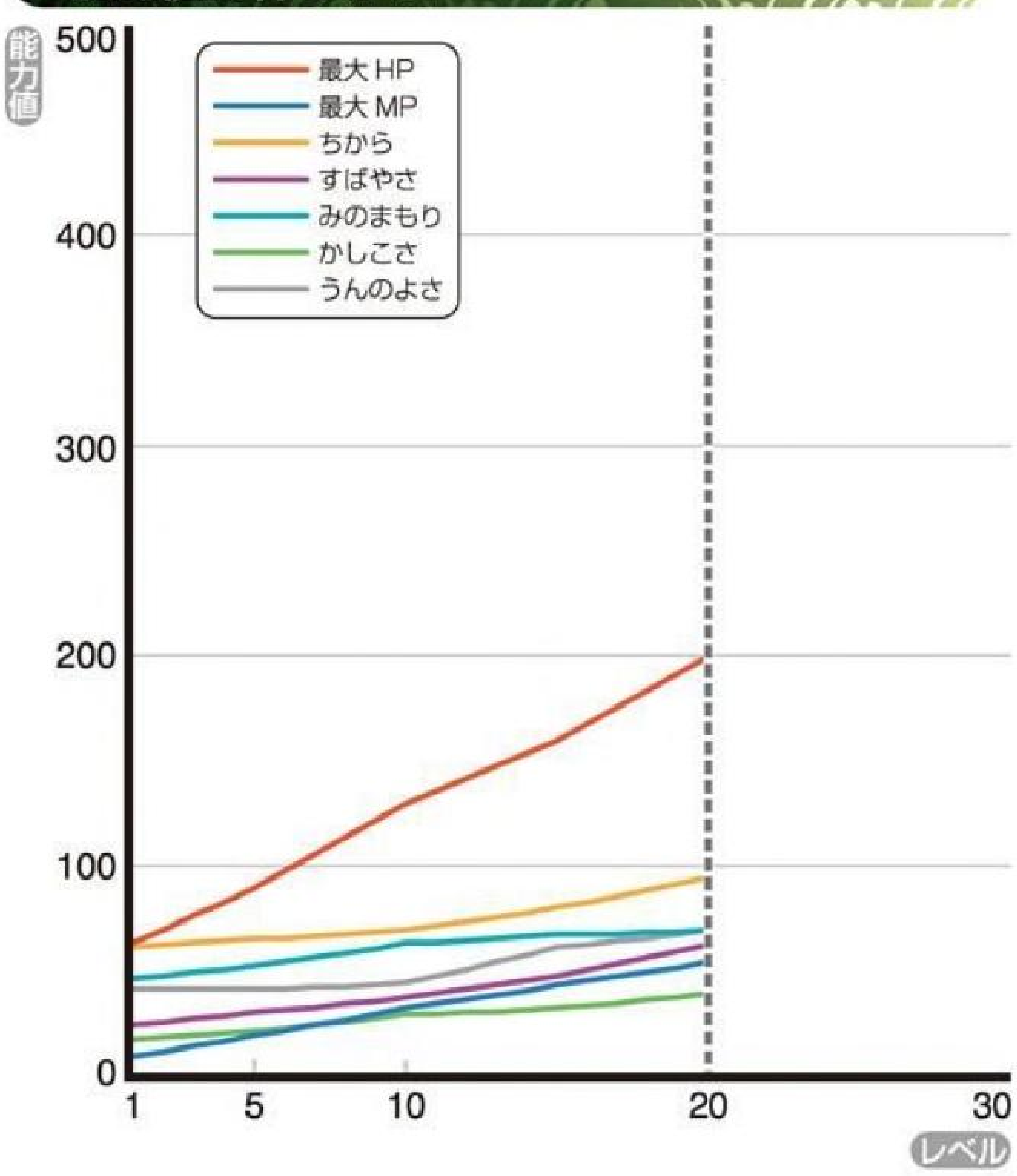
	名前	守備力
よろい	ぎんのむねあて	+40
よろい	みずのはごろも	+55
よろい	ダークローブ	+55
盾	はめつのたて 呪	——
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	ほのおのたて	+40
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	かぜのぼうし	+28
かぶと	ちりょくのかぶと	+40
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——



特定のレベルでの能力値

	レベル 1	レベル 5	レベル 10	レベル 20
そのレベルに必要な経験値	0	5209	20548	122297
最大HP	64	90	130	200
最大MP	10	20	33	55
ちから	62	66	70	95
すばやさ	25	31	38	63
みのまもり	47	53	64	70
かしこさ	18	22	30	40
うんのよさ	42	42	45	70

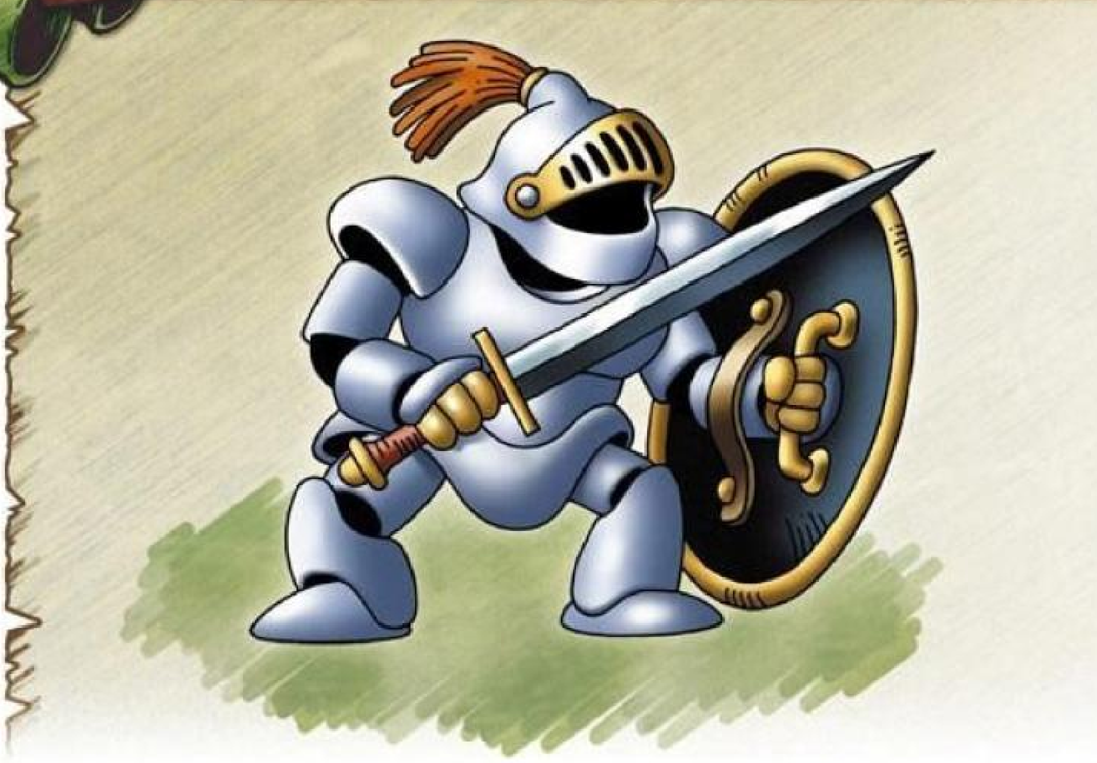
能力値の伸びかた





さまようよろい

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♡♡	サイモン	初期 1 ▶ 上限 99



仲間にできる場所
前 後 レヌール城周辺(南西部)
前 神の塔 3F～4F
前 後 ポートセルミ周辺(南部)
前 後 ルラフェン周辺(中央部、北部)
前 後 カジノ船周辺

呪文や特技を覚えない、直接攻撃のスペシャリスト。レベルアップとともに最大HPとちからが順調に伸び、とくに最大HPは最終的に600台にまで達する。みのまもりがあまり上がらず、攻撃に対する耐性も低めという弱点は、強力なよろいや盾でカバーしよう。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
──	──	──
──	──	──
──	──	──
──	──	──
──	──	──
──	──	──
──	──	──
──	──	──

よく効いてしまう攻撃	メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、メガンテ、たいあたり
効きにくい攻撃	(なし)
効かない攻撃	マホトーン系、マホトラ系

装備できるもの

グループE

種類	名前	攻撃力
武器	くだものナイフ	+6
武器	ブロンズナイフ	+12
武器	どうのつるぎ	+13
武器	くさりがま	+27
武器	はがねのつるぎ	+33
武器	はじゃのつるぎ	+45
武器	まどろみのけん	+55
武器	はやぶさのけん	+67
武器	ゾンビキラー	+80
武器	ドラゴンキラー	+90
武器	みなごろしのけん 呪	+95
武器	もろばのつるぎ 呪	+99
武器	デーモンスピア	+99
武器	きせきのつるぎ	+100
武器	ふぶきのつるぎ	+105
武器	はかいのてっきゅう	+125
武器	メタルキングのけん	+130

種類	名前	守備力
よろい	かわのよろい	+11
よろい	うろこのよろい	+15
よろい	ステテコパンツ	+15
よろい	くさりかたびら	+19
よろい	せいどうのよろい	+21
よろい	てつのよろい	+25
よろい	はがねのよろい	+30
よろい	シルバーメイル	+40
よろい	せんしのパジャマ	+40
よろい	ドラゴンメイル	+50
よろい	やいばのよろい	+55
よろい	まほうのよろい	+60
よろい	ほのおのよろい	+70
よろい	しんぴのよろい	+75

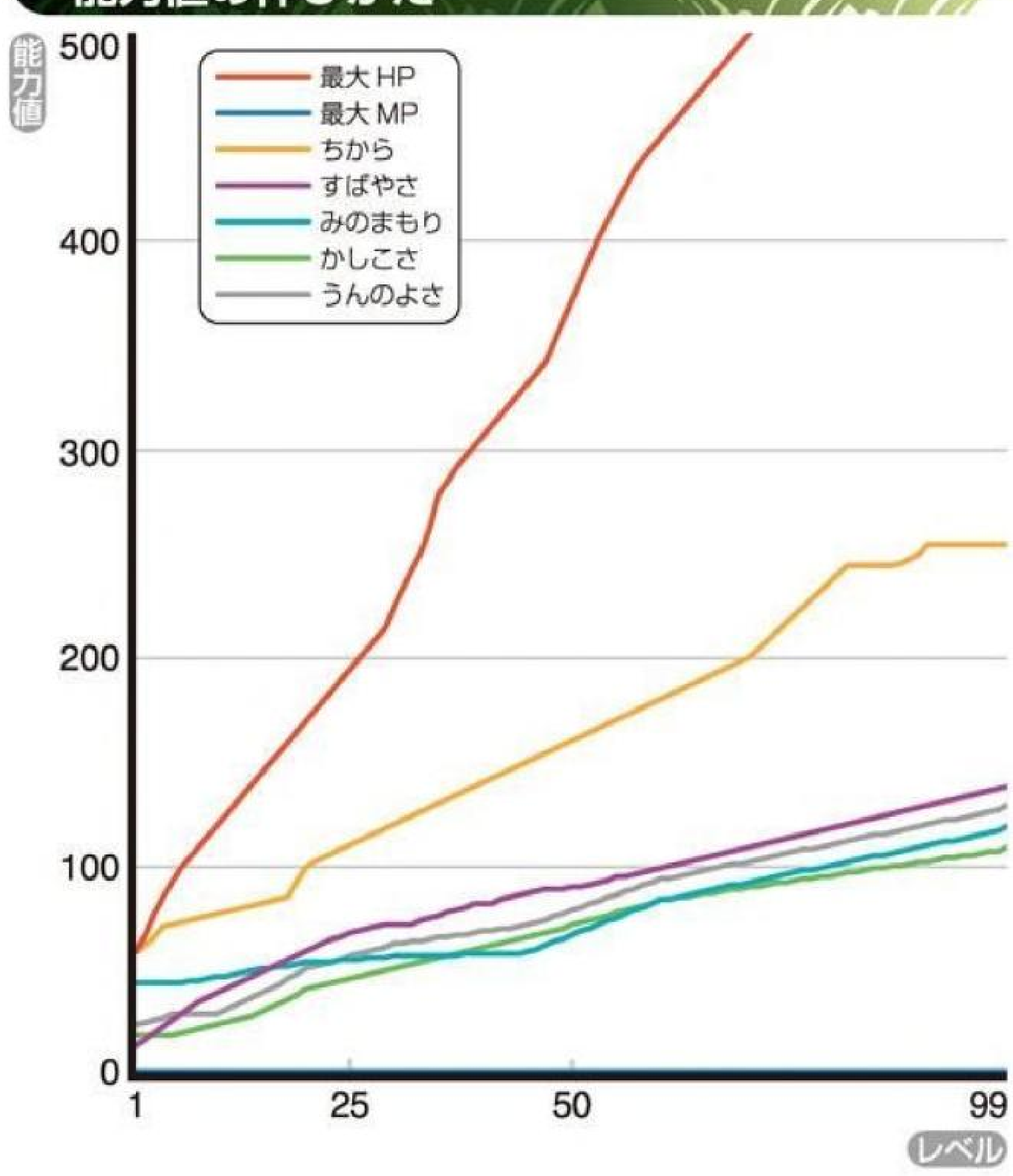
種類	名前	守備力
よろい	ミラーアーマー	+80
よろい	メタルキングよろい	+95
盾	はめつのたて 呪	──
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	マジックシールド	+22
盾	ドラゴンシールド	+30
盾	ふうじんのたて	+35
盾	ダークシールド	+37
盾	ちからのたて	+45
盾	オーガシールド	+48
盾	みかがみのたて	+55
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	てっかめん	+25
かぶと	ちりょくのかぶと	+40
かぶと	グレートヘルム	+45
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	──
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	──
装飾品	メガンテのうでわ	──
装飾品	エルフのおまもり	──



特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル25	レベル50	レベル99
そのレベルに必要な経験値	0	114857	1606076	6793384
最大HP	60	195	372	645
最大MP	0	0	0	0
ちから	60	111	161	255
すばやさ	15	69	91	139
みのまもり	45	56	68	120
かしこさ	20	47	73	110
うんのよさ	25	58	80	130

能力値の伸びかた



まほうつかい

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♥	マーリン	初期 4 ▶ 上限 99

仲間にできる場所
- 前 後 ポートセルミ周辺（南部）
- 前 後 魔物のすみか B1
- 前 後 ルラフェン周辺（中央部）
- 前 後 カジノ船周辺
- 後 すごろくの穴周辺
- 後 ボブルの塔周辺（東部）



メラ系とギラ系の呪文をおもに覚え、ヒャド系と吹雪系の攻撃への耐性が高い。強力な攻撃呪文を覚えてから本領を発揮するので、それまでは馬車に待機させておこう。最大HPと最大MPが成長しやすく、上限レベルに達するころには両方とも500を超える。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	メラ	敵1体に12～15のダメージ
(最初から)	マホトーン	敵1グループの呪文を封じこめる
5	ギラ	敵1グループに16～24のダメージ
12	ベギラマ	敵1グループに30～42のダメージ
15	マホトラ	敵1体からMPを5～11奪い取る
19	メラミ	敵1体に70～90のダメージ
24	マホキテ	味方ひとりが受けた呪文のMPを吸収
28	ベギラゴン	敵1グループに88～112のダメージ

よく効いてしまう攻撃	ほぼ全部（メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、炎系、吹雪系、ラリホー系をのぞく）
効きにくい攻撃	ヒャド系、吹雪系
効かない攻撃	（なし）

装備できるもの

グループG

種類	名前	攻撃力
武器	ひのきのぼう	+2
武器	たけのヤリ	+5
武器	かしのつえ	+9
武器	てつのつえ	+22
武器	どくがのナイフ	+24
武器	いかずちのつえ	+29
武器	てんばつのつえ	+35
武器	まふうじのつえ	+40
武器	モーニングスター	+45
武器	りりょくのつえ	+55
武器	マグマのつえ	+63
武器	はがねのムチ	+65
武器	ふっかつのつえ	+66
武器	グリンガムのムチ	+100

種類	名前	守備力
よろい	ぬののふく	+4
よろい	たびびとのふく	+7

種類	名前	守備力
よろい	けがわのマント	+18
よろい	みかわしのふく	+28
よろい	やすらぎのローブ	+33
よろい	ふしぎなボレロ	+37
よろい	まどうしのローブ	+37
よろい	みずのはごろも	+55
よろい	ダークローブ	+55
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	ダークシールド	+37
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	けがわのフード	+11
かぶと	シルクハット	+20
かぶと	サタンヘルム	+30
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——

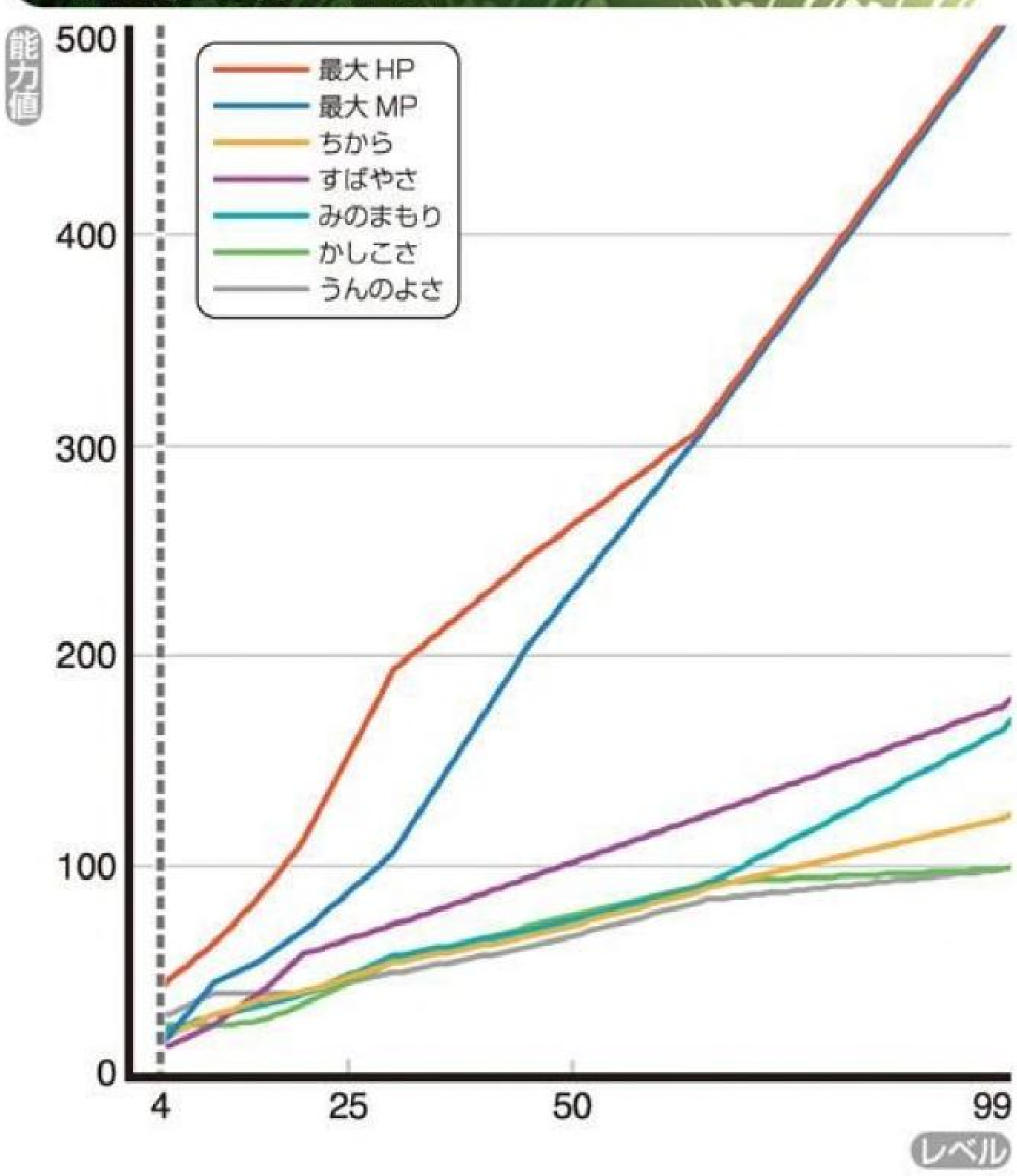




特定のレベルでの能力値

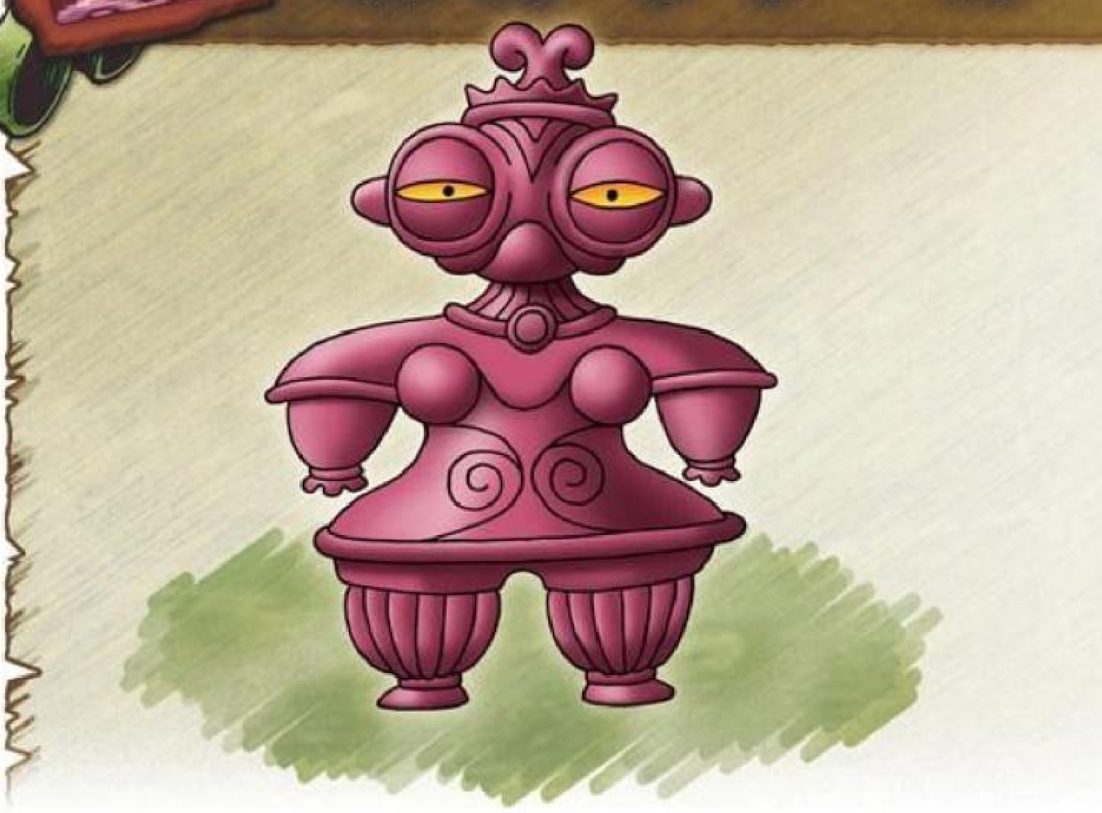
	レベル 4	レベル 25	レベル 50	レベル 99
そのレベルに必要な経験値	1867	138414	1722758	7234227
最大HP	40	152	262	511
最大MP	16	88	231	511
ちから	19	48	72	125
すばやさ	15	66	102	180
みのまもり	21	49	75	170
かしこさ	25	45	77	100
うんのよさ	30	45	67	100

能力値の伸びかた



ミステリドール

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	ミステル	初期 1 ▶ 上限 30



仲間にできる場所
- 前 後 レヌール城周辺（南西部）
- 前 後 魔物のすみか B1
- 前 後 ルラフェン周辺（北部、南部）

みのまもりが最初から高く、ちからの初期値もそれなりだが、どちらの能力値もほとんど成長しない。はじめのうちは直接攻撃をメインに戦い、ほかの仲間の直接攻撃のほうが強くなってきたら、マヌーサやルカニ系の呪文によるサポートを主体にするといい。

よく効いてしまう攻撃	メラ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、毒系
効きにくい攻撃	ラリホー系、マヌーサ系、マホトラ系、1ターン休み系
効かない攻撃	（なし）

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
（最初から）	マヌーサ	敵1グループの命中率を下げる
2	メダパニ	敵1グループを混乱させる
7	ルカニ	敵1体の守備力を大幅に下げる
10	スカラ	味方ひとりの守備力を上げる
12	ルカナン	敵1グループの守備力を下げる
17	マホトーン	敵1グループの呪文を封じこめる
――	――	――
――	――	――

装備できるもの

グループK

	名前	攻撃力
武器	どくばり	＋1
武器	とがったホネ	＋6
武器	やいばのブーメラン	＋25
武器	てんばつのつえ	＋35
武器	まふうじのつえ	＋40
武器	マグマのつえ	＋63
武器	ほのおのブーメラン	＋65
武器	ふっかつのつえ	＋66
武器	こおりのやいば	＋70
武器	ようせいのけん	＋85
武器	あくまのツメ	＋90

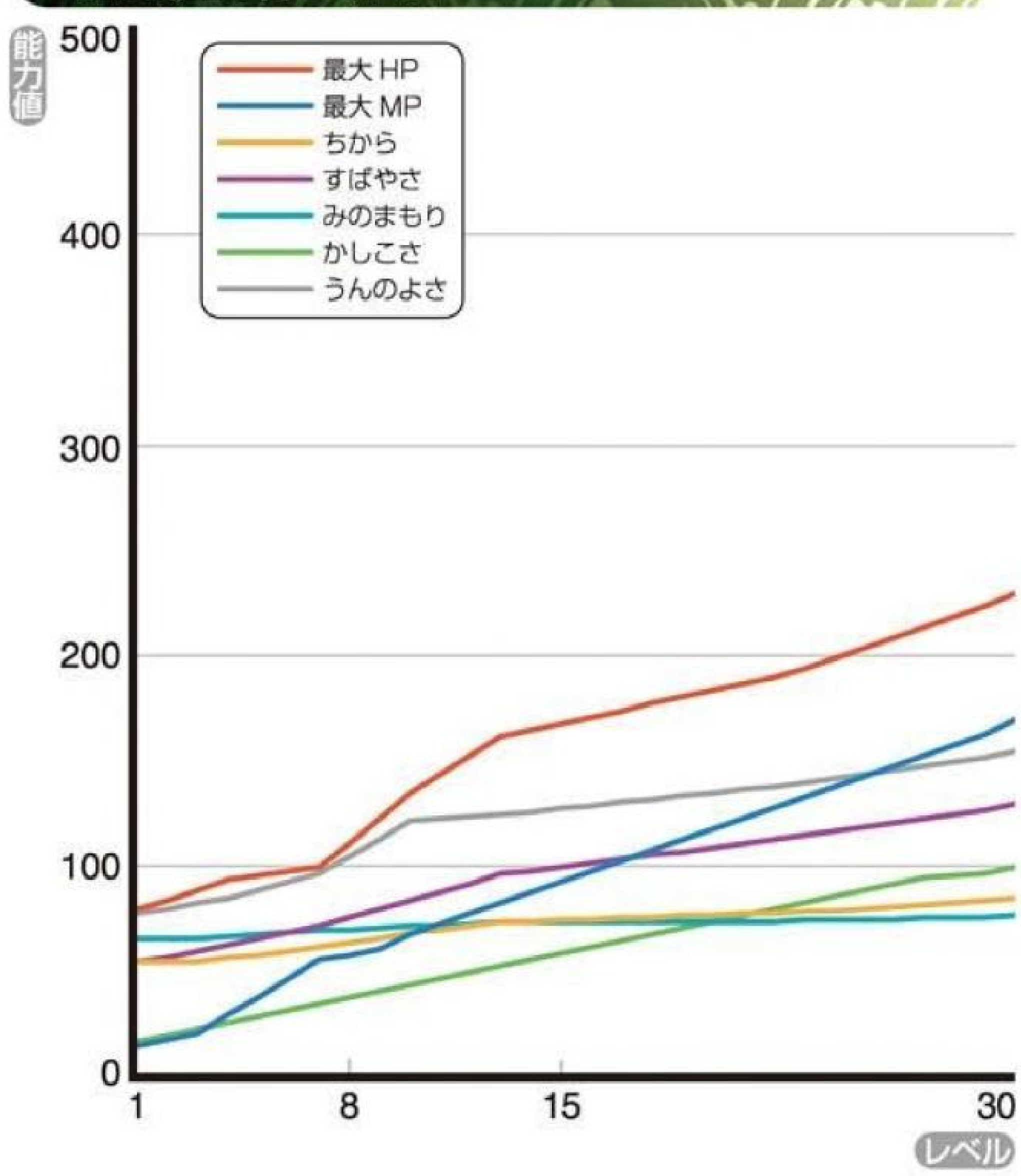
	名前	守備力
よろい	けがわのマント	＋18
よろい	てつのむねあて	＋23
よろい	みかわしのふく	＋28

	名前	守備力
よろい	やすらぎのローブ	＋33
よろい	ふしぎなボレロ	＋37
よろい	まどうしのローブ	＋37
よろい	ぎんのむねあて	＋40
よろい	みずのはごろも	＋55
よろい	ダークローブ	＋55
盾	――	――
かぶと	かわのぼうし	＋2
かぶと	とんがりぼうし	＋3
かぶと	けがわのフード	＋11
かぶと	シルクハット	＋20
かぶと	かぜのぼうし	＋28
装飾品	ほしふるうでわ	――
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	――
装飾品	メガンテのうでわ	――
装飾品	エルフのおまもり	――

特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル8	レベル15	レベル30
そのレベルに必要な経験値	0	10315	53999	518392
最大HP	80	111	168	230
最大MP	15	58	93	170
ちから	55	64	75	85
すばやさ	55	76	100	130
みのまもり	66	70	74	77
かしこさ	17	38	59	100
うんのよさ	78	105	128	155

能力値の伸びかた









ドロヌーバ

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♥	ヌーバ	初期 1 ▶ 上限 30



仲間にできる場所
- 前 後 魔物のすみか
- 前 後 ルラフェン南の洞窟

最大HPとちからが飛び抜けて高く、それ以外はかなり低いという、極端な能力値を持つ。その傾向は、レベルが上がっても変わらない。大ダメージを受けやすい点を防具でおぎない、直接攻撃で活躍させよう。1ターン休み系が効く相手には、おたけびを使うのもオススメ。

よく効いてしまう攻撃	メラ系、ギラ系、デイン系、炎系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、毒系、1ターン休み系
効きにくい攻撃	マヌーサ系
効かない攻撃	マホトーン系、マホトラ系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	おたけび	敵全体を1ターン休みにする
(最初から)	なめまわし	敵1体を1ターン休みにする
5	スカラ	味方ひとりの守備力を上げる
10	マホキテ	味方ひとりが受けた呪文のMPを吸収
15	スクルト	味方全員の守備力を少し上げる
—	—	—
—	—	—
—	—	—

装備できるもの　グループJ

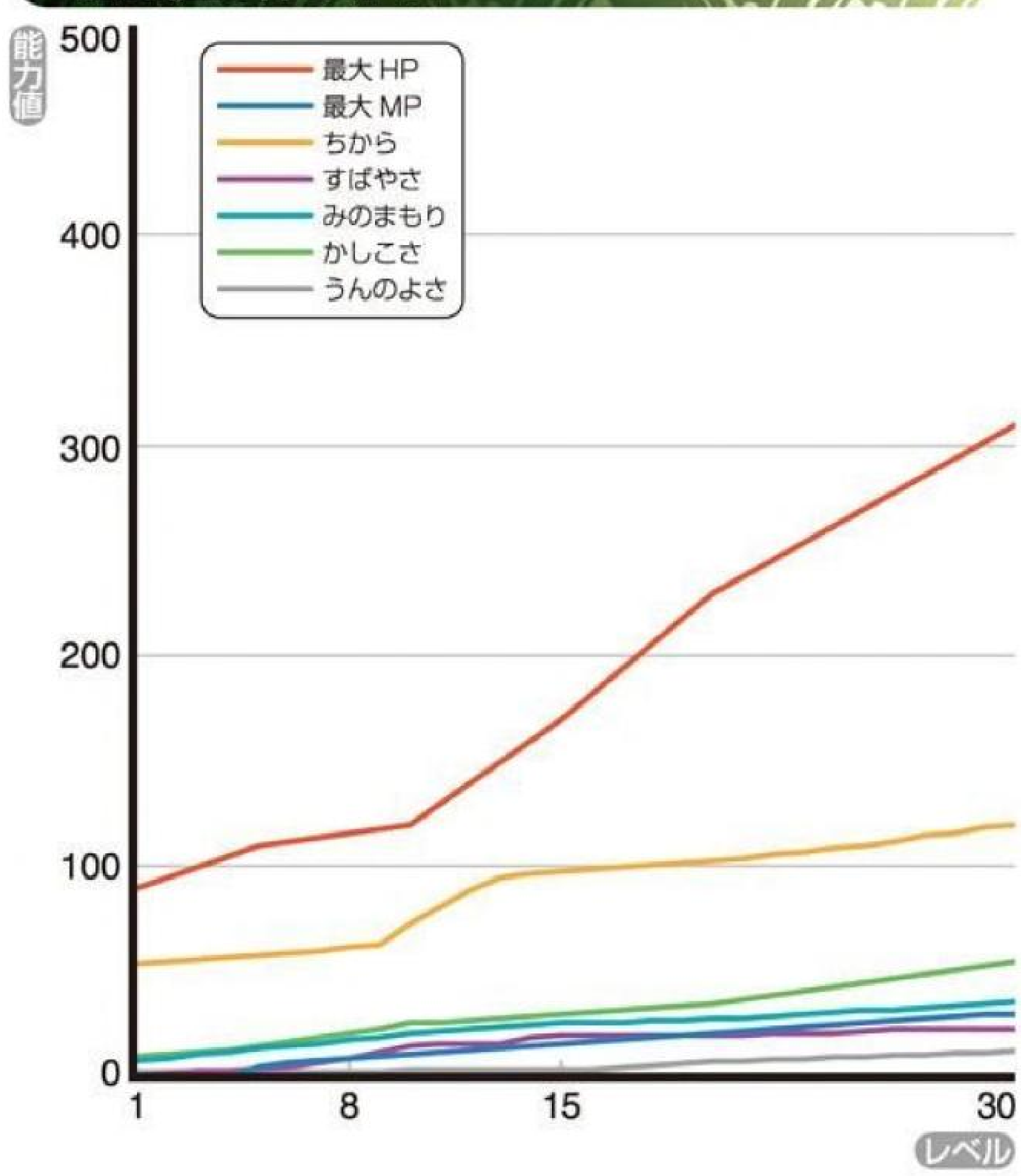
	名前	攻撃力
武器	どうのつるぎ	+13
武器	はがねのつるぎ	+33
武器	スネークソード	+42
武器	はじゃのつるぎ	+45
武器	まどろみのけん	+55
武器	はやぶさのけん	+67
武器	ゾンビキラー	+80
武器	ドラゴンキラー	+90
武器	もろばのつるぎ 呪	+99
武器	ビッグボウガン	+110
武器	じごくのサーベル	+120
武器	メタルキングのけん	+130

	名前	守備力
よろい	ぬののふく	+4
よろい	たびびとのふく	+7
よろい	かわのよろい	+11
よろい	かわのこしまき	+12
よろい	うろこのよろい	+15
よろい	せいどうのよろい	+21
よろい	てつのよろい	+25
よろい	はがねのよろい	+30
よろい	ゾンビメイル	+38
よろい	ブラッドメイル	+45
よろい	やいばのよろい	+55
よろい	まほうのよろい	+60
よろい	デビルアーマー	+65
よろい	まじんのよろい 呪	+85
よろい	メタルキングよろい	+95
盾	はめつのたて 呪	—
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	ドラゴンシールド	+30
盾	ダークシールド	+37
盾	オーガシールド	+48
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	てっかめん	+25
かぶと	サタンヘルム	+30
かぶと	ちりょくのかぶと	+40
かぶと	グレートヘルム	+45
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	—
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	—
装飾品	メガンテのうでわ	—
装飾品	エルフのおまもり	—

特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル8	レベル15	レベル30
そのレベルに必要な経験値	0	4265	17850	196698
最大HP	90	116	170	310
最大MP	0	9	16	30
ちから	54	62	98	120
すばやさ	1	9	20	23
みのまもり	8	18	26	36
かしこさ	10	21	30	55
うんのよさ	0	0	1	10

能力値の伸びかた



パペットマン

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	パペック	初期 1 ▶ 上限 30



仲間にできる場所
- 前 後 レヌール城周辺(南西部)
- 前 後 ルラフェン周辺(北部、西部)
- 前 後 うわさのほこら周辺

かしこさが低めであるものの、みのまもりと、ダメージを与える呪文や特技への耐性が高く、倒されにくい。レベルが上がるたびに最大HPが大きく成長するほか、レベル5からは最大MPが伸びはじめる。覚える呪文や特技には、呪文を使う相手に有効なものが多い。

よく効いてしまう攻撃	バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、メダパニ系、1ターン休み系
効きにくい攻撃	メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、炎系、吹雪系、毒系、マヌーサ系
効かない攻撃	マホトーン系、マホトラ系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ふしぎなおどり2	敵1体のMPを3〜5減らす
6	マホカンタ	味方ひとりが受けた呪文を跳ね返す
10	ふしぎなおどり3	敵1体のMPを7〜11減らす
15	マホトーン	敵1グループの呪文を封じこめる
18	マホキテ	味方ひとりが受けた呪文のMPを吸収
20	トヘロス	移動中、弱い魔物に襲われなくなる
23	さそうおどり	敵1体を1ターン休みにする
25	バギマ	敵1グループに25〜55のダメージ
30	バギクロス	敵1グループに80〜180のダメージ

装備できるもの　グループJ

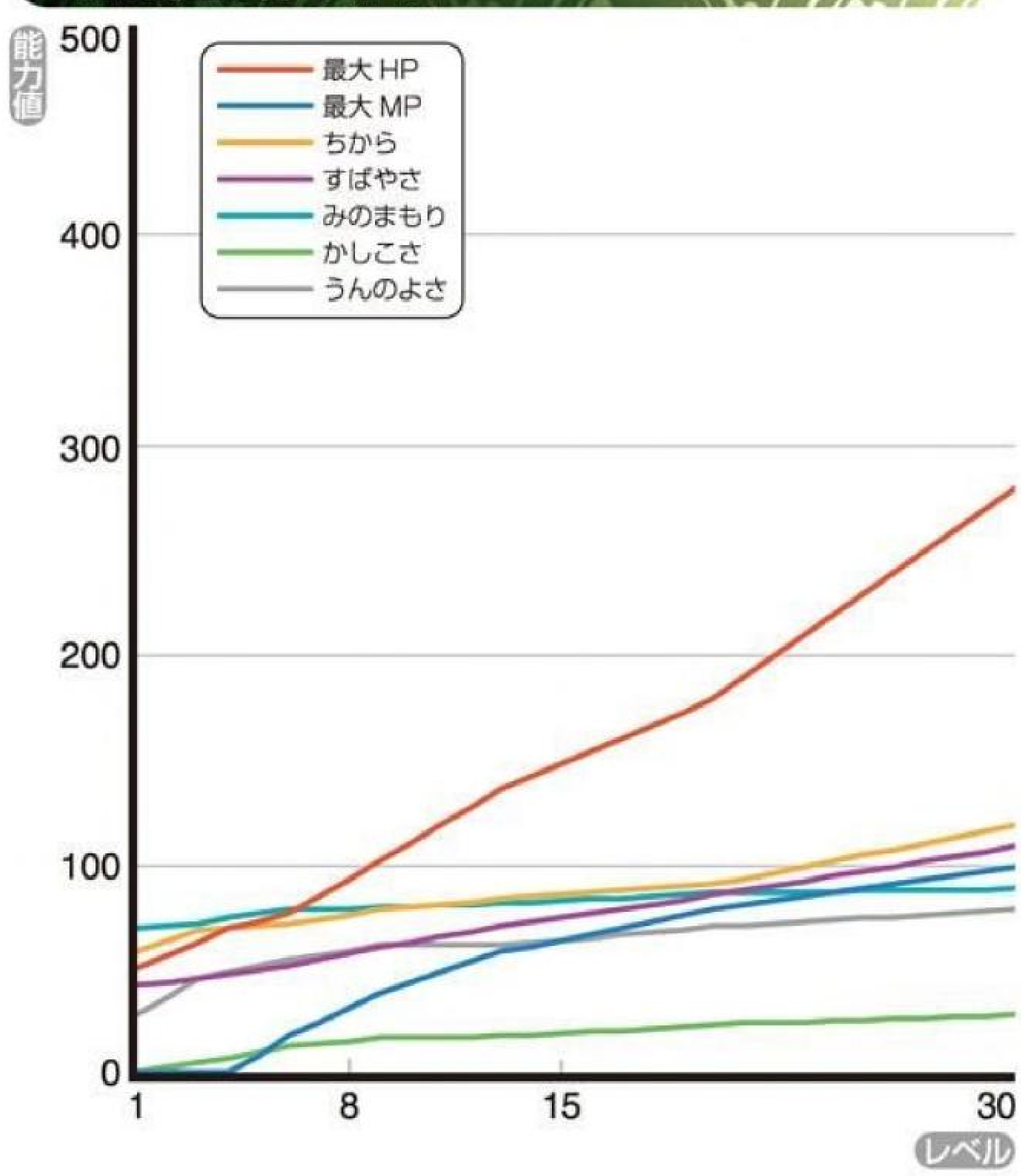
	名前	攻撃力
武器	どうのつるぎ	+13
武器	はがねのつるぎ	+33
武器	スネークソード	+42
武器	はじゃのつるぎ	+45
武器	まどろみのけん	+55
武器	はやぶさのけん	+67
武器	ゾンビキラー	+80
武器	ドラゴンキラー	+90
武器	もろばのつるぎ 呪	+99
武器	ビッグボウガン	+110
武器	じごくのサーベル	+120
武器	メタルキングのけん	+130

	名前	守備力
よろい	ぬののふく	+4
よろい	たびびとのふく	+7
よろい	かわのよろい	+11
よろい	かわのこしまき	+12
よろい	うろこのよろい	+15
よろい	せいどうのよろい	+21
よろい	てつのよろい	+25
よろい	はがねのよろい	+30
よろい	ゾンビメイル	+38
よろい	ブラッドメイル	+45
よろい	やいばのよろい	+55
よろい	まほうのよろい	+60
よろい	デビルアーマー	+65
よろい	まじんのよろい 呪	+85
よろい	メタルキングよろい	+95
盾	はめつのたて 呪	——
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	ドラゴンシールド	+30
盾	ダークシールド	+37
盾	オーガシールド	+48
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	てっかめん	+25
かぶと	サタンヘルム	+30
かぶと	ちりょくのかぶと	+40
かぶと	グレートヘルム	+45
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——

特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル8	レベル15	レベル30
そのレベルに必要な経験値	0	15797	74507	1083319
最大HP	52	94	149	280
最大MP	0	33	65	100
ちから	60	77	87	120
すばやさ	44	59	76	110
みのまもり	71	80	84	90
かしこさ	3	17	21	30
うんのよさ	30	60	65	80

能力値の伸びかた





キメラ

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	メッキー	初期 3 ▶ 上限 60



仲間にできる場所
- 前 後 サラボナ周辺(南部)
- 前 後 死の火山 B1

直接攻撃だけでなく、呪文や特技による回復と補助もそつなくこなす、万能型のモンスター。そこそこ仲間になりやすく、レベルが上がるペースも悪くない。レベル17あたりから、最大HPと最大MP以外の能力値の伸びはゆるやかになるが、冒険の終盤近くまで活躍できる。

よく効いてしまう攻撃	メラ系、ギラ系、デイン系、炎系、メガンテ、たいあたり、マホトーン系
効きにくい攻撃	ルカニ系、ラリホー系、毒系、マホトラ系、1ターン休み系
効かない攻撃	(なし)

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ベホイミ	味方ひとりのHPを75～95回復
5	つめたいいき	敵全体に13～16のダメージ
10	ラリホー	敵1グループを眠らせる
12	リレミト	現在いるダンジョンの入口へ移動
15	ベホマ	味方ひとりのHPを完全に回復
18	ベホマラー	味方全員のHPを100～120回復
22	こごえるふぶき	敵全体に50～60のダメージ
24	ルーラ	訪れたことがある町や城へ移動
28	ラリホーマ	敵1グループを高確率で眠らせる
31	メダパニ	敵1グループを混乱させる

装備できるもの　グループK

種類	名前	攻撃力
武器	どくばり	+1
武器	とがったホネ	+6
武器	やいばのブーメラン	+25
武器	てんばつのつえ	+35
武器	まふうじのつえ	+40
武器	マグマのつえ	+63
武器	ほのおのブーメラン	+65
武器	ふっかつのつえ	+66
武器	こおりのやいば	+70
武器	ようせいのけん	+85
武器	あくまのツメ	+90

種類	名前	守備力
よろい	けがわのマント	+18
よろい	てつのむねあて	+23
よろい	みかわしのふく	+28
よろい	やすらぎのローブ	+33
よろい	ふしぎなボレロ	+37
よろい	まどうしのローブ	+37
よろい	ぎんのむねあて	+40
よろい	みずのはごろも	+55
よろい	ダークローブ	+55
盾	――	――
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	とんがりぼうし	+3
かぶと	けがわのフード	+11
かぶと	シルクハット	+20
かぶと	かぜのぼうし	+28
装飾品	ほしふるうでわ	――
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	――
装飾品	メガンテのうでわ	――
装飾品	エルフのおまもり	――

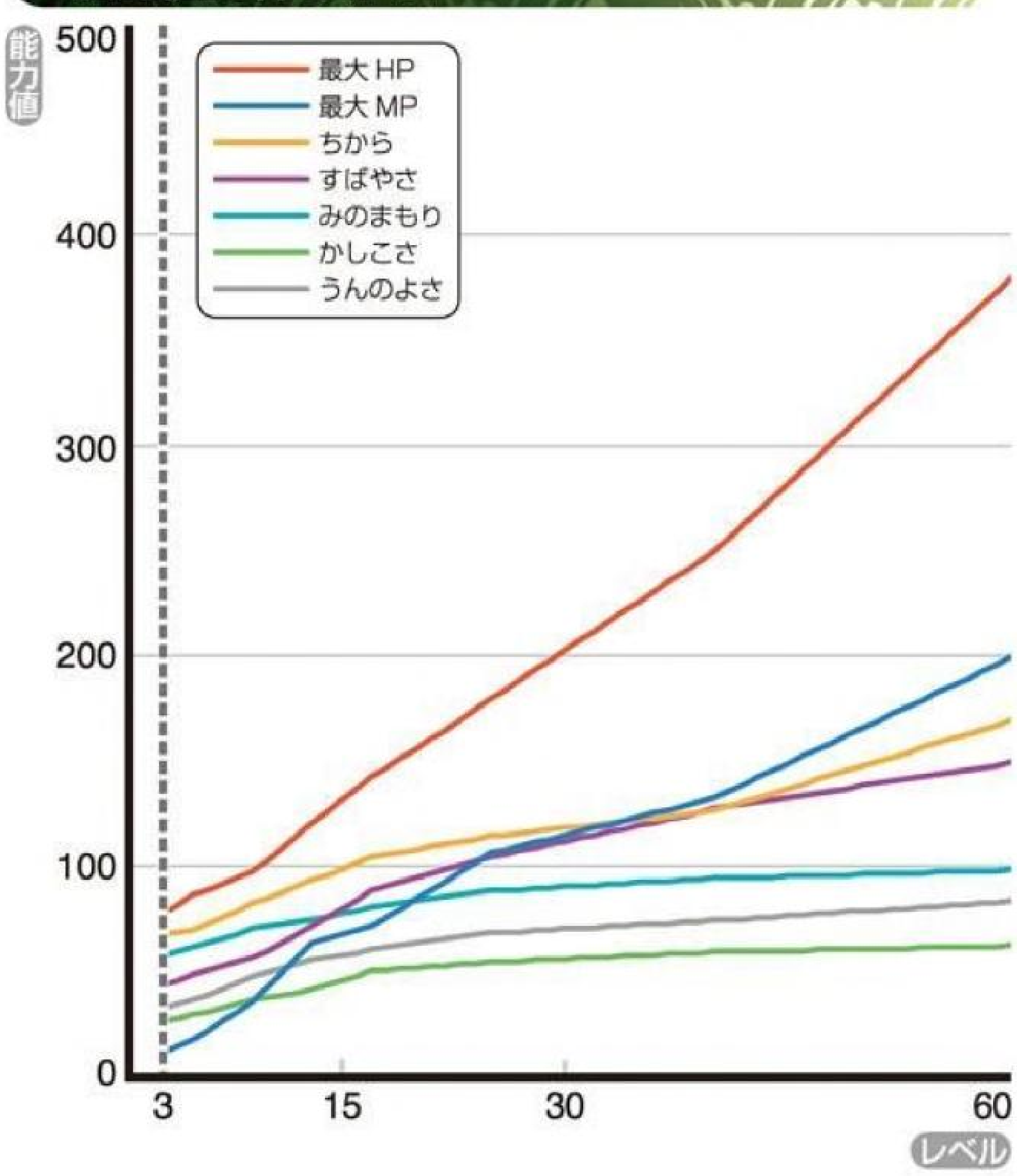




特定のレベルでの能力値

	レベル3	レベル15	レベル30	レベル60
そのレベルに必要な経験値	705	32490	401230	3323759
最大HP	78	132	203	380
最大MP	12	68	115	200
ちから	68	99	119	170
すばやさ	44	80	112	150
みのまもり	58	78	91	99
かしこさ	27	46	56	63
うんのよさ	33	58	71	84

能力値の伸びかた





ばくだんいわ

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♡♡	ロッキー	初期 5 ▶ 上限 20



仲間にできる場所
- 前 後 サラボナ周辺（南部）
- 前 後 死の火山

レベルが上がりにくいかわりに、もとから高い最大HPが1レベルごとに大きく伸びていく。攻撃への耐性も高めで、しぶとさはかなりのもの。覚える呪文や特技には、自分の命を捨てて効果を発揮するものが多く、不利な状況をメガンテやメガザルでくつがえすことができる。

よく効いてしまう攻撃	バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり
効きにくい攻撃	メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、ルカニ系、ラリホー系、毒系、マホトラ系、1ターン休み系
効かない攻撃	ザキ系、メダパニ系、マヒ系、マホトーン系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
（最初から）	メガンテ	命を捨てて敵全体を倒すか瀕死に
（最初から）	きあいため	つぎの直接攻撃の威力を2倍強に
10	たいあたり	命を捨てて敵1体のHPを残りわずかに
19	メガザル	命を捨てて仲間全員を完全に蘇生・回復
――	――	――
――	――	――
――	――	――
――	――	――

特定のレベルでの能力値

	レベル 5	レベル 7	レベル 10	レベル 20
そのレベルに必要な経験値	4123	14899	72482	507861
最大HP	160	176	200	330
最大MP	4	4	6	10
ちから	60	64	72	110
すばやさ	10	12	15	35
みのまもり	16	19	24	45
かしこさ	10	17	28	40
うんのよさ	27	31	38	50

装備できるもの

グループP

武器

名前	攻撃力
ひのきのぼう	+2
たけのヤリ	+5
こんぼう	+9
のこぎりがたな	+27
スネークソード	+42
まどろみのけん	+55
こおりのやいば	+70
らいじんのヤリ	+85
デーモンスピア	+99
じごくのサーベル	+120

よろい

名前	守備力
ぬののふく	+4
たびびとのふく	+7
かわのよろい	+11
うろこのよろい	+15
ゾンビメイル	+38
ブラッドメイル	+45
デビルアーマー	+65

盾

名前	守備力
おなべのふた	+2
かわのたて	+4
うろこのたて	+7
せいどうのたて	+11
ダークシールド	+37
メタルキングのたて	+70

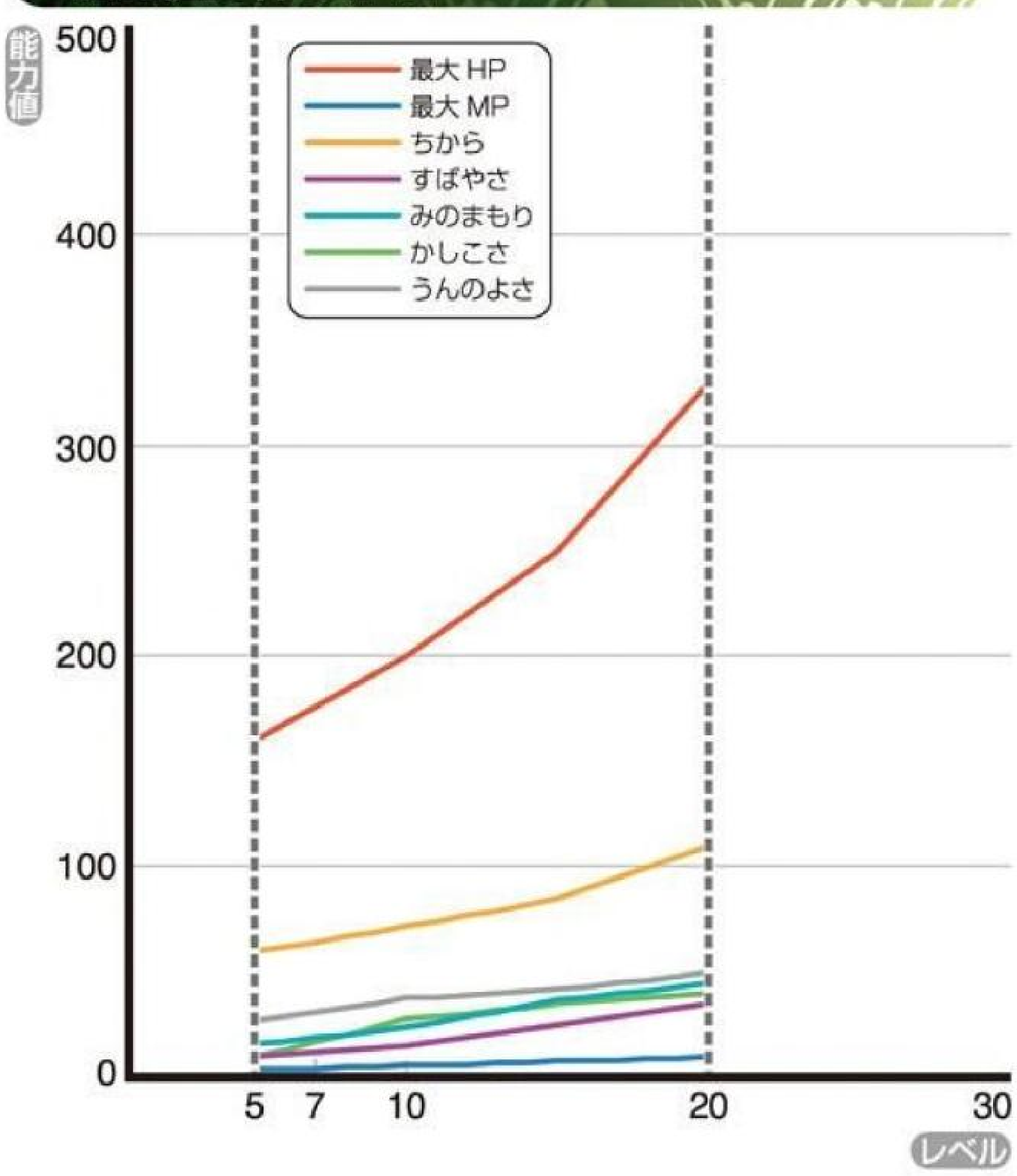
かぶと

名前	守備力
かわのぼうし	+2
きのぼうし	+6
てつかぶと	+16
てっかめん	+25
サタンヘルム	+30
ちりょくのかぶと	+40
メタルキングヘルム	+70

装飾品

名前	守備力
ほしふるうでわ	――
きぼりのめがみぞう 名	――
メガンテのうでわ	――
エルフのおまもり	――

能力値の伸びかた



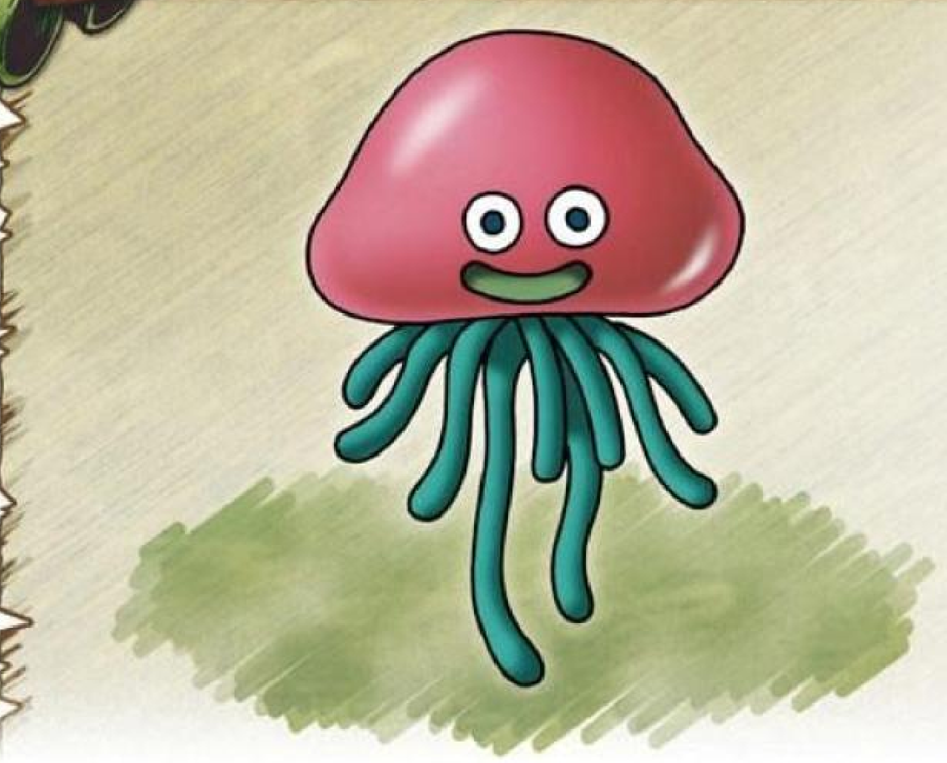




ベホマスライム

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♡♡	ベホマン	初期 2 ▶ 上限 50

仲間にできる場所
前 後 サラボナ周辺(中央部)など(まものつかいが呼ぶ)
前 後 滝の洞窟
前 名産博物館周辺など(マムーが呼ぶ)
前 後 テルパドール周辺
前 後 メダル王の城周辺
後 海の神殿など(マザーオクトが呼ぶ)



最初からベホマを使用でき、ベホマラーやザオリクなども覚える、回復の専門家。レベルアップ時の最大MPの伸びも大きく、呪文を気軽に唱えることができる。受けるダメージが大きめで倒されやすいため、ふだんは馬車に待機させておくのが安全だ。

よく効いてしまう攻撃	メラ系、バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系
効きにくい攻撃	(なし)
効かない攻撃	毒系、マホトーン系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ベホマ	味方ひとりのHPを完全に回復
3	ベホイミ	味方ひとりのHPを75～95回復
8	スカラ	味方ひとりの守備力を上げる
10	スクルト	味方全員の守備力を少し上げる
12	ザオラル	味方ひとりを蘇生(たまに失敗する)
18	ベホマラー	味方全員のHPを100～120回復
23	ザオリク	味方ひとりを蘇生して完全に回復
30	ベホマズン	味方全員のHPを完全に回復

特定のレベルでの能力値

そのレベルに必要な経験値	レベル2	レベル13	レベル25	レベル50
	235	46719	349206	1584901
最大HP	74	143	192	250
最大MP	42	100	173	300
ちから	49	65	74	80
すばやさ	37	62	74	88
みのまもり	62	69	76	83
かしこさ	18	52	65	85
うんのよさ	65	81	103	140

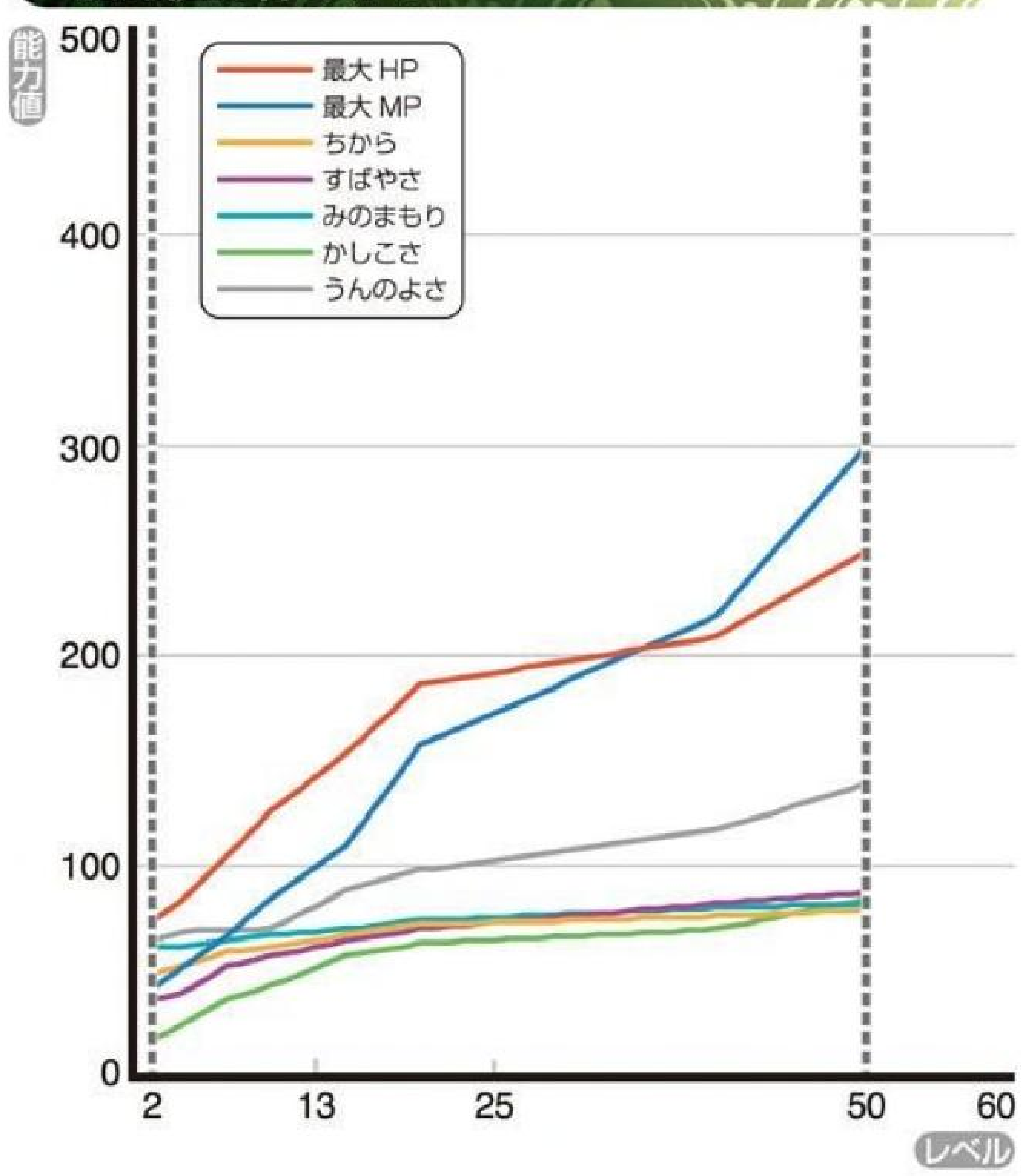
装備できるもの

グループB

種類	名前	攻撃力
武器	どくばり	+1
武器	とがったホネ	+6
武器	いしのキバ	+12
武器	ブーメラン	+15
武器	やいばのブーメラン	+25
武器	はがねのキバ	+35
武器	キラーピアス	+35
武器	ほのおのブーメラン	+65
武器	あくまのツメ	+90
武器	オリハルコンのキバ	+115
武器	メタルキングのけん	+130

種類	名前	守備力
よろい	さまようよろい 呪	——
よろい	ただのぬのきれ	+3
よろい	ステテコパンツ	+15
よろい	スライムのふく	+20
よろい	カメのこうら	+33
よろい	ふしぎなボレロ	+37
よろい	けんじゃのローブ	+50
よろい	オラクルやのののれん 名	+50
よろい	みずのはごろも	+55
よろい	まほうのよろい	+60
よろい	メタルキングよろい	+95
盾	おなべのふた	+2
盾	マジックシールド	+22
盾	みかがみのたて	+55
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	とんがりぼうし	+3
かぶと	かいがらぼうし	+7
かぶと	シルクハット	+20
かぶと	かぜのぼうし	+28
かぶと	しあわせのぼうし	+35
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	ビアンカのリボン	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——

能力値の伸びかた







おどるほうせき

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	ジュエル	初期 2 ▶ 上限 7



仲間にできる場所
- 前 後 死の火山
- 前 後 滝の洞窟 B1〜B4
- 後 迷いの森

装備できるものはとても少ないが、みのまもりが最初から120と非常に高く、攻撃への耐性もすぐれている。呪文での攻撃や補助が得意で、なかでも上限レベルで覚えるバギクロスが強力。ただし、低いかしこさを道具で上げないと、思いどおりに行動してくれない。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ルカナン	敵1グループの守備力を下げる
(最初から)	メダパニ	敵1グループを混乱させる
(最初から)	マホトーン	敵1グループの呪文を封じこめる
(最初から)	ふしぎなおどり1	敵1体のMPを1〜2減らす
4	マホキテ	味方ひとりが受けた呪文のMPを吸収
5	ザキ	敵1体の息の根を止める
6	ラリホーマ	敵1グループを高確率で眠らせる
7	バギクロス	敵1グループに80〜180のダメージ

装備できるもの

グループI

	名前	攻撃力
武器	どくばり	+1
武器	いしのキバ	+12
武器	はがねのキバ	+35

	名前	守備力
よろい	スライムのふく	+20
よろい	カメのこうら	+33

	名前	守備力
盾	──	──
かぶと	シルクハット	+20
装飾品	ほしふるうでわ	──
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	──
装飾品	メガンテのうでわ	──
装飾品	エルフのおまもり	──



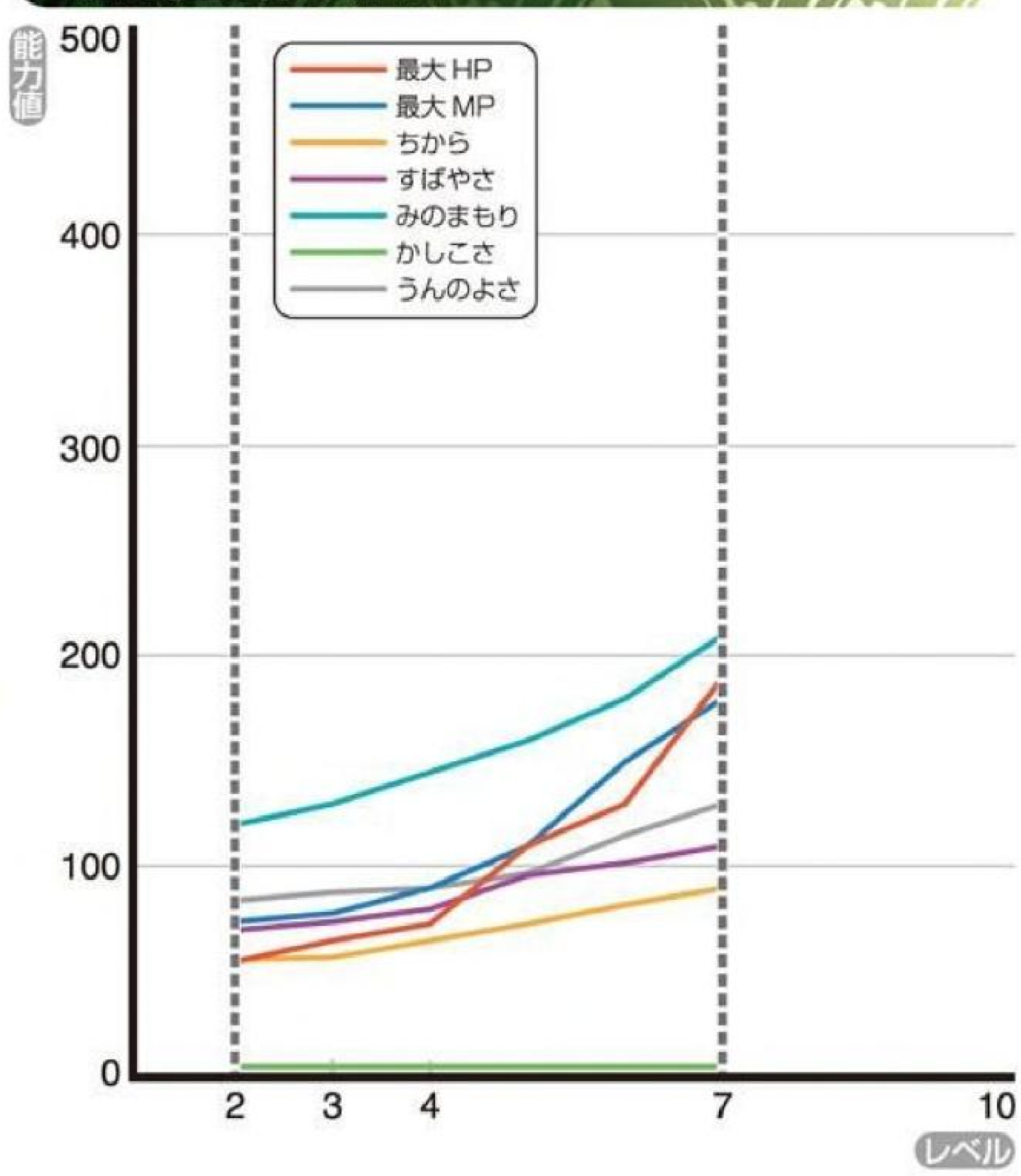


よく効いてしまう攻撃	メガンテ、たいあたり
効きにくい攻撃	メラ系、バギ系、デイン系、毒系
効かない攻撃	ほぼ全部(メラ系、バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、毒系、マホトーン系をのぞく)

特定のレベルでの能力値

そのレベルに必要な経験値	レベル2 225	レベル3 935	レベル4 3065	レベル7 105328
最大HP	55	65	73	190
最大MP	74	78	90	180
ちから	56	57	65	90
すばやさ	70	74	80	110
みのまもり	120	130	145	210
かしこさ	5	5	5	5
うんのよさ	84	88	90	130

能力値の伸びかた





ほのおのせんし

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♡♡	ファイア	初期 4 ▶ 上限 40

仲間にできる場所
- 前 後 死の火山 B2～B3
- 前 後 テルパドール周辺
- 前 後 グランバニア山の洞窟 11F～7F



最大HP、ちから、すばやさが高いほか、メラ系や炎系の攻撃に強い。身につけられる武器や覚える特技には、複数の魔物を攻撃できるものが多く、集団相手の戦いに向いている。レベルが上がると最大HPが大きく伸びていくので、冒険終盤の強敵にも立ち向かうことが可能。

よく効いてしまう攻撃	ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり
効きにくい攻撃	メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、1ターン休み系
効かない攻撃	マホトーン系、マホトラ系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ひのいき	敵全体に6～10のダメージ
8	かえんのいき	敵全体に40～60のダメージ
15	やけつくいき	敵1グループをマヒさせる
30	はげしいほのお	敵全体に65～85のダメージ
――	――	――
――	――	――
――	――	――
――	――	――

特定のレベルでの能力値

	レベル4	レベル10	レベル20	レベル40
そのレベルに必要な経験値	4070	92134	533328	1747141
最大HP	130	230	325	450
最大MP	0	0	0	0
ちから	60	97	123	170
すばやさ	56	68	88	128
みのまもり	35	41	46	52
かしこさ	20	33	45	160
うんのよさ	15	31	34	40

装備できるもの

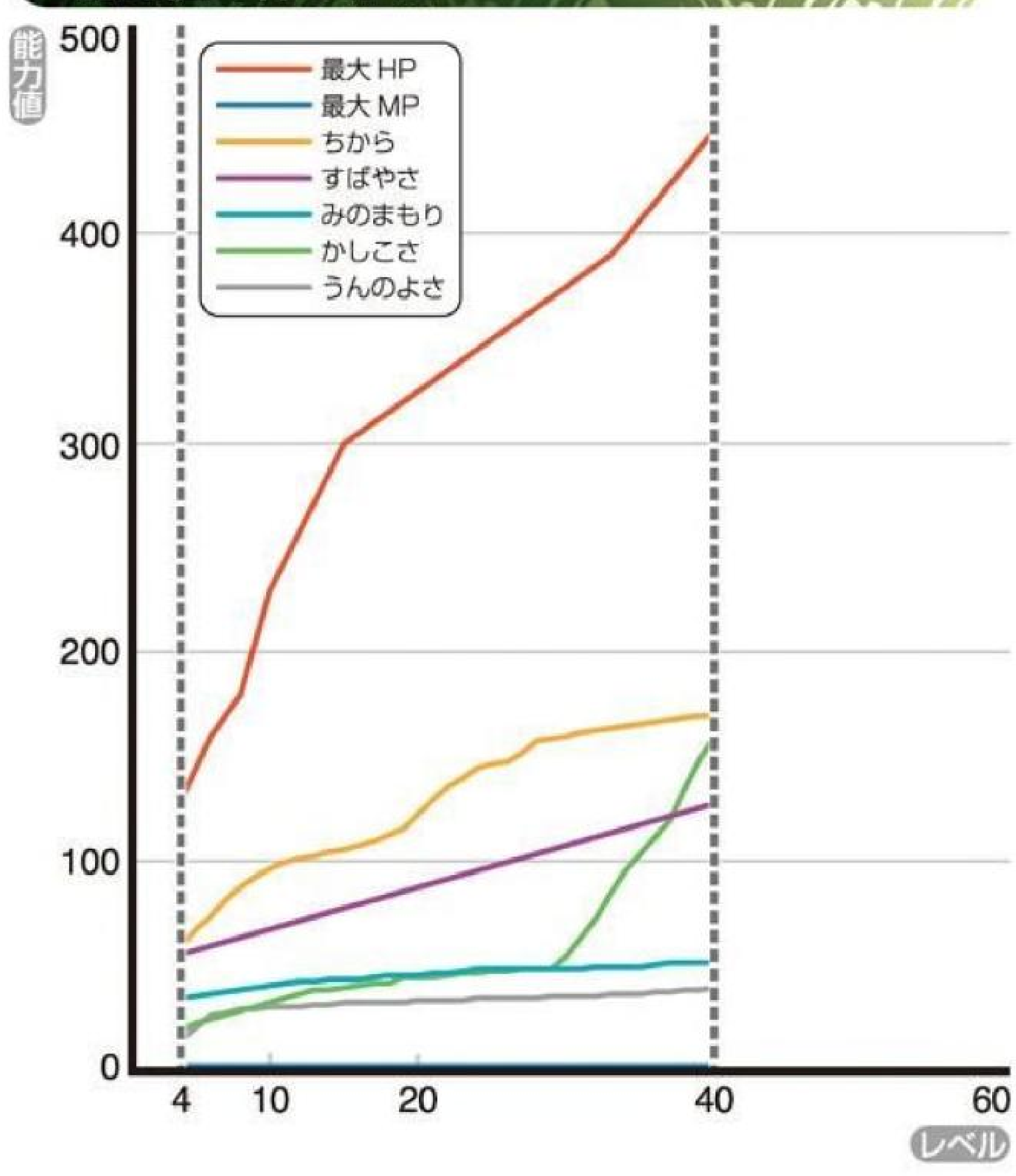
グループL

種類	名前	攻撃力
武器	こんぼう	+9
武器	どうのつるぎ	+13
武器	ブーメラン	+15
武器	いばらのムチ	+18
武器	いしのオノ	+20
武器	やいばのブーメラン	+25
武器	くさりがま	+27
武器	チェーンクロス	+28
武器	モーニングスター	+45
武器	ほのおのブーメラン	+65
武器	はがねのムチ	+65
武器	グリンガムのムチ	+100

種類	名前	守備力
よろい	かわのこしまき	+12
よろい	けがわのマント	+18
よろい	みかわしのふく	+28
よろい	やすらぎのローブ	+33
よろい	まどうしのローブ	+37

種類	名前	守備力
よろい	ぎんのむねあて	+40
よろい	みずのはごろも	+55
よろい	ダークローブ	+55
盾	はめつのたて 呪	――
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	ほのおのたて	+40
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	かぜのぼうし	+28
かぶと	ちりょくのかぶと	+40
装飾品	ほしふるうでわ	――
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	――
装飾品	メガンテのうでわ	――
装飾品	エルフのおまもり	――

能力値の伸びかた





しびれくらげ

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♥	しびれん	初期 4 ▶ 上限 99



仲間にできる場所
- 前 海（山奥の村近海をのぞく）
- 後 海の神殿

能力値は初期レベルだと低いが、レベルアップで順調に上がっていく。とくに、レベル27以降の最大MPの成長はめざましい。まひこうげき、やけつくいきを使って戦うのが有効で、ヒャダルコやマヒャドを覚えたあとは、豊富なMPを活かしてそれらの呪文を連発する手もある。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
（最初から）	まひこうげき	敵1体にダメージを与えてマヒさせる
5	やけつくいき	敵1グループをマヒさせる
8	キアリク	味方全員のマヒを解く
15	まぶしいひかり	敵全体の命中率を下げる
25	トラマナ	毒の沼地、溶岩、バリアでHPが減らない
30	ヒャダルコ	敵1グループに42～58のダメージ
40	マホトラ	敵1体からMPを5～11奪い取る
50	マヒャド	敵全体に80～104のダメージ
80	こごえるふぶき	敵全体に50～60のダメージ

装備できるもの

グループB

	名前	攻撃力
武器	どくばり	+1
武器	とがったホネ	+6
武器	いしのキバ	+12
武器	ブーメラン	+15
武器	やいばのブーメラン	+25
武器	はがねのキバ	+35
武器	キラーピアス	+35
武器	ほのおのブーメラン	+65
武器	あくまのツメ	+90
武器	オリハルコンのキバ	+115
武器	メタルキングのけん	+130

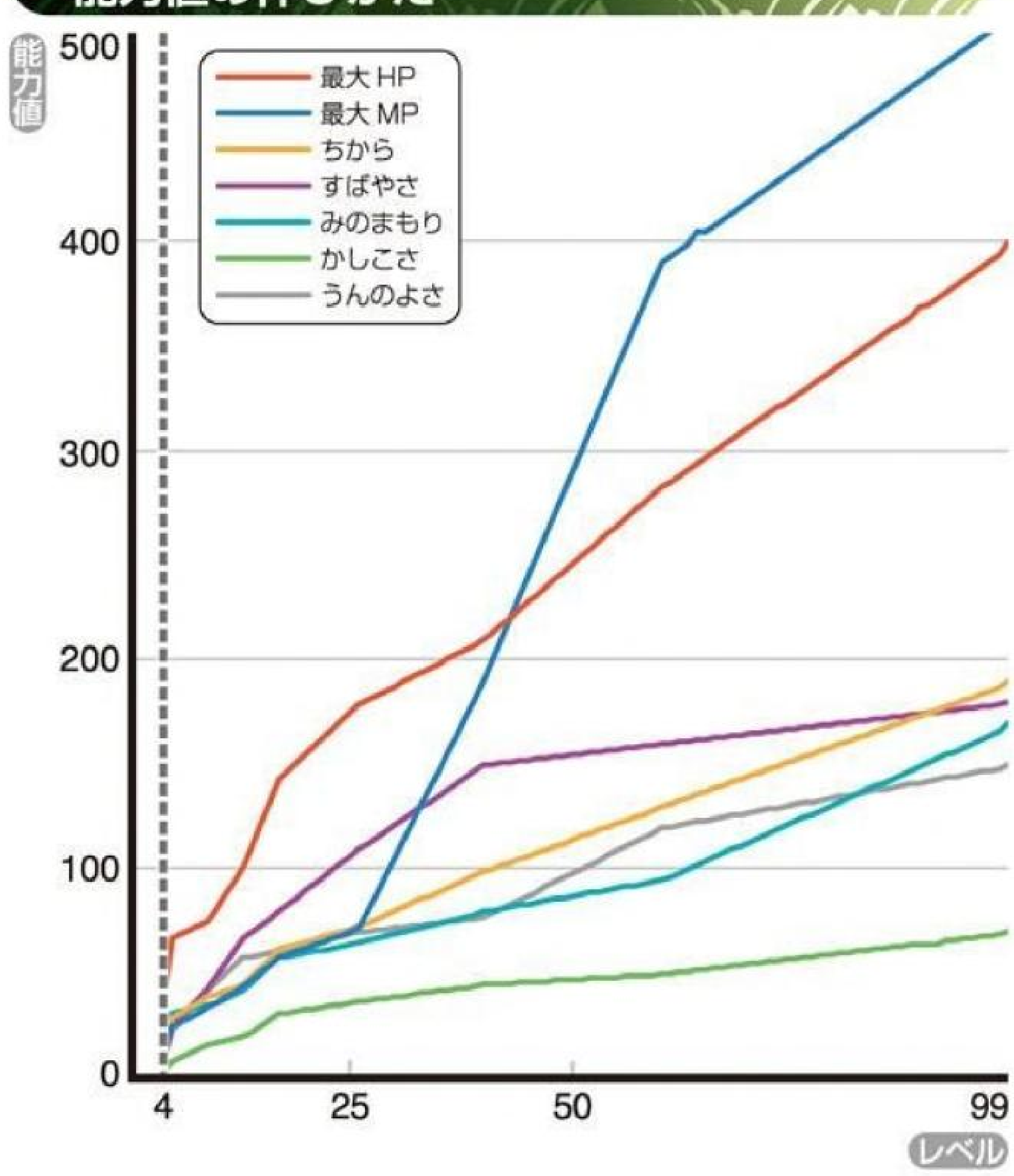
	名前	守備力
よろい	さまようよろい 呪	——
よろい	ただのぬのきれ	+3
よろい	ステテコパンツ	+15
よろい	スライムのふく	+20
よろい	カメのこうら	+33
よろい	ふしぎなボレロ	+37
よろい	けんじゃのローブ	+50
よろい	オラクルやののれん 名	+50
よろい	みずのはごろも	+55
よろい	まほうのよろい	+60
よろい	メタルキングよろい	+95
盾	おなべのふた	+2
盾	マジックシールド	+22
盾	みかがみのたて	+55
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	とんがりぼうし	+3
かぶと	かいがらぼうし	+7
かぶと	シルクハット	+20
かぶと	かぜのぼうし	+28
かぶと	しあわせのぼうし	+35
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	ビアンカのリボン	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——

よく効いてしまう攻撃	メラ系、ギラ系、イオ系、バギ系、デイン系、炎系、メガンテ、たいあたり、毒系、1ターン休み系
効きにくい攻撃	（なし）
効かない攻撃	マホトーン系、マホトラ系

特定のレベルでの能力値

	レベル4	レベル25	レベル50	レベル99
そのレベルに必要な経験値	741	142196	2493047	9101948
最大HP	35	175	246	400
最大MP	15	70	290	511
ちから	17	71	114	190
すばやさ	10	106	155	180
みのまもり	20	64	87	170
かしこさ	3	36	47	70
うんのよさ	7	69	98	150

能力値の伸びかた







はぐれメタル

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♡♡	はぐりん	初期 1 ▶ 上限 8

仲間にできる場所

- 前 後 名産博物館周辺
- 前 後 グランバニア山の洞窟 6F～1F
- 前 後 試練の洞窟
- 前 後 デモンズタワー B1
- 後 レヌール城周辺(南部)
- 後 ポートセルミ周辺(北部)
- 後 ルラフェン周辺(北西部)
- 後 封印のほこら周辺
- 後 砂漠のほこら周辺(東部)
- 後 天空への塔周辺
- 後 古代の遺跡周辺(中央部)
- 後 封印の洞窟 B4
- 後 エビルマウンテン周辺
- 後 謎の洞窟 B1～B2



みのまもりが最初から255もあり、すべての呪文や特技を無効化するなど、守備面は完璧に近い。レベルを上げると最大HPと最大MPが大きく伸び、強力な攻撃呪文も覚えていく。めったに仲間にならず、レベルアップに必要な経験値も膨大だが、その強さは折り紙つきだ。

よく効いてしまう攻撃	(なし)
効きにくい攻撃	(なし)
効かない攻撃	すべて

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ギラ	敵1グループに16～24のダメージ
2	イオ	敵全体に20～30のダメージ
3	スカラ	味方ひとりの守備力を上げる
4	ベギラマ	敵1グループに30～42のダメージ
5	イオラ	敵全体に52～68のダメージ
6	ベギラゴン	敵1グループに88～112のダメージ
7	メガザル	命を捨てて仲間全員を完全に蘇生・回復
8	イオナズン	敵全体に120～160のダメージ

特定のレベルでの能力値

そのレベルに必要な経験値	レベル1	レベル2	レベル4	レベル8
	0	255	18480	1029722
最大HP	6	30	65	300
最大MP	30	50	80	255
ちから	61	65	73	150
すばやさ	150	160	190	255
みのまもり	255	255	255	255
かしこさ	15	25	35	75
うんのよさ	255	255	255	255

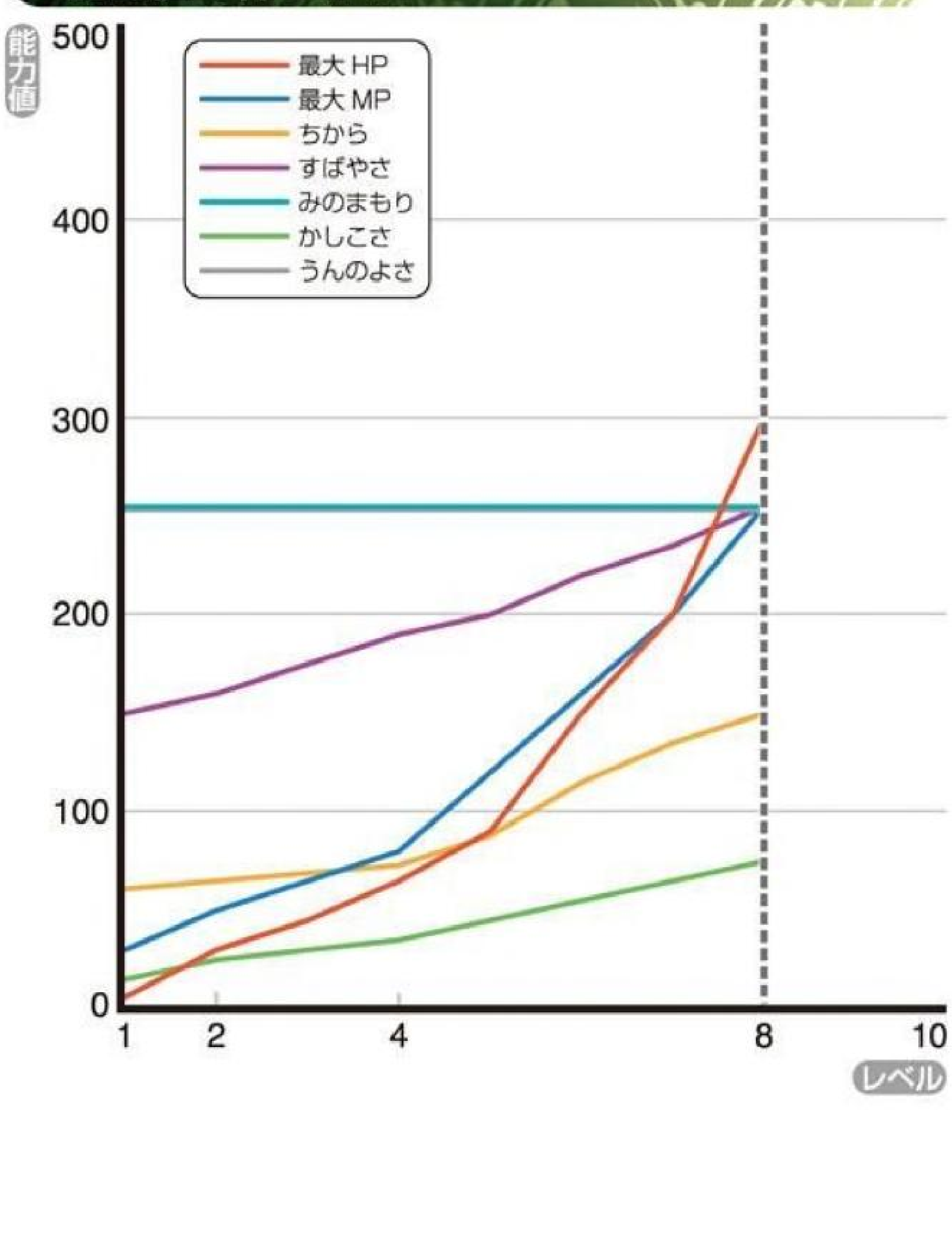
装備できるもの

グループB

	名前	攻撃力
武器	どくばり	+1
武器	とがったホネ	+6
武器	いしのキバ	+12
武器	ブーメラン	+15
武器	やいばのブーメラン	+25
武器	はがねのキバ	+35
武器	キラーピアス	+35
武器	ほのおのブーメラン	+65
武器	あくまのツメ	+90
武器	オリハルコンのキバ	+115
武器	メタルキングのけん	+130

	名前	守備力
よろい	さまようよろい 呪	——
よろい	ただのぬのきれ	+3
よろい	ステテコパンツ	+15
よろい	スライムのふく	+20
よろい	カメのこうら	+33
よろい	ふしぎなボレロ	+37
よろい	けんじゃのローブ	+50
よろい	オラクルやののれん 名	+50
よろい	みずのはごろも	+55
よろい	まほうのよろい	+60
よろい	メタルキングよろい	+95
盾	おなべのふた	+2
盾	マジックシールド	+22
盾	みかがみのたて	+55
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	とんがりぼうし	+3
かぶと	かいがらぼうし	+7
かぶと	シルクハット	+20
かぶと	かぜのぼうし	+28
かぶと	しあわせのぼうし	+35
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	ビアンカのリボン	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——

能力値の伸びかた







エリミネーター

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	エミリー	初期 3 ▶ 上限 30



仲間にできる場所	
前 名産博物館周辺	後 封印のほこら周辺
後 レヌール城周辺(南部)	後 砂漠のほこら周辺(東部)
後 神の塔周辺(東部)	後 エルヘブン周辺(南部)
後 ポートセルミ周辺(北部)	後 天空への塔 2F~9F
後 ルラフェン周辺(北西部)	後 古代の遺跡周辺(中央部)

大半の能力値が高めで、いくつかの攻撃への耐性も備えている。基本的には直接攻撃を使わせればいいが、強敵に対してはルカニも効果的だ。能力値の成長のしかたは晩成型で、ある程度レベルが上がると最大HP、最大MP、ちからの伸びが良くなる。

よく効いてしまう攻撃	メラ系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系
効きにくい攻撃	ギラ系、イオ系、ヒャド系、炎系、吹雪系、毒系、マヌーサ系
効かない攻撃	ザキ系、ラリホー系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
7	みなごろし	仲間か敵のいずれかに大ダメージ
20	ルカニ	敵1体の守備力を大幅に下げる
―	―	―
―	―	―
―	―	―
―	―	―
―	―	―
―	―	―

装備できるもの

グループC

	名前	攻撃力
武器	ひのきのぼう	+2
	たけのヤリ	+5
	こんぼう	+9
	おおきづち	+10
	いしのオノ	+20
	おおかなづち	+30
	バトルアックス	+45
	ウォーハンマー	+60
	まじんのかなづち	+70
	らいじんのヤリ	+85
	ビッグボウガン	+110
	はかいのてっきゅう	+125

	名前	守備力
よろい	かわのこしまき	+12
	てつのむねあて	+23
	ぎんのむねあて	+40
	せんしのパジャマ	+40
	まほうのよろい	+60
	まじんのよろい 呪	+85
	メタルキングよろい	+95

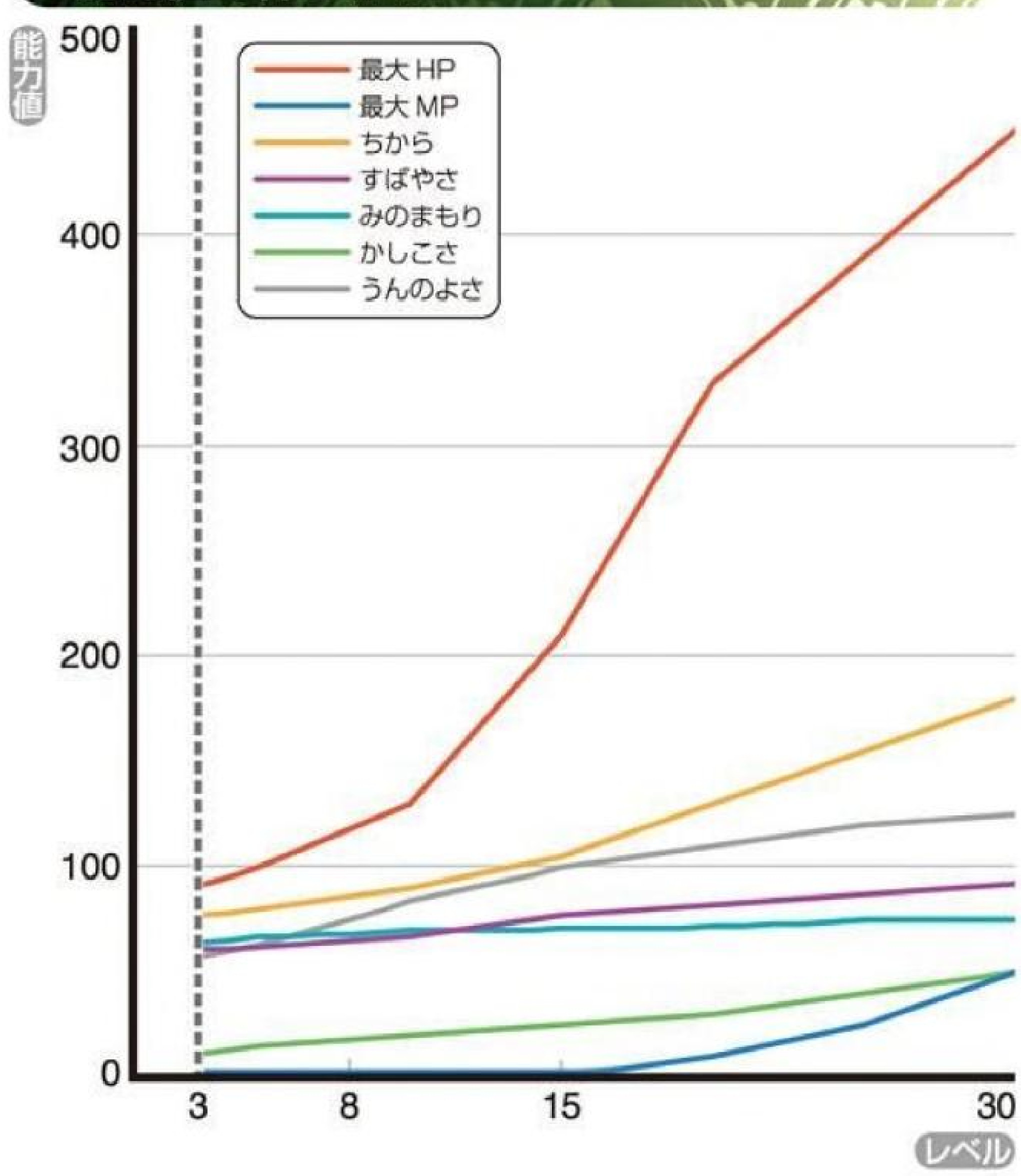
	名前	守備力
盾	はめつのたて 呪	―
	かわのたて	+4
	うろこのたて	+7
	せいどうのたて	+11
	てつのたて	+16
	ドラゴンシールド	+30
	ほのおのたて	+40
	おおきなメダル 名	+40
	オーガシールド	+48
	メタルキングのたて	+70
かぶと	かわのぼうし	+2
	きのぼうし	+6
	てつかぶと	+16
	てっかめん	+25
	ちりょくのかぶと	+40
	グレートヘルム	+45
	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	―
	きぼりのめがみぞう 名	―
	メガンテのうでわ	―
	エルフのおまもり	―



特定のレベルでの能力値

そのレベルに必要な経験値	レベル3 1298	レベル8 25532	レベル15 147683	レベル30 989061
最大HP	91	118	210	450
最大MP	0	0	0	50
ちから	77	86	105	180
すばやさ	61	65	77	92
みのまもり	64	68	71	75
かしこさ	11	18	25	50
うんのよさ	57	75	100	125

能力値の伸びかた





キングスライム

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♡♡	キングス	初期 3 ▶ 上限 30



仲間にできる場所
- 前 後 テルパドール周辺(スライムが合体する)
- 前 後 メダル王の城周辺

攻撃への耐性が高めで、フバーハ、ザオリク、いてつくはどうといった便利な呪文や特技を覚える、優秀なサポート役。はげしいほのおやメラゾーマを覚えたあとは、それらを使った攻撃でも活躍できる。レベルアップによる能力値の伸びは、最大HPと最大MPが大きめ。

よく効いてしまう攻撃	バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり
効きにくい攻撃	ギラ系、イオ系、炎系、ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、1ターン休み系
効かない攻撃	毒系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ザオラル	味方ひとりを蘇生(たまに失敗する)
5	スクルト	味方全員の守備力を少し上げる
10	フバーハ	味方全員が炎や吹雪に強くなる
12	メラミ	敵1体に70〜90のダメージ
15	ザオリク	味方ひとりを蘇生して完全に回復
18	いてつくはどう	敵全体のさまざまな効果を消す
20	はげしいほのお	敵全体に65〜85のダメージ
27	メラゾーマ	敵1体に180〜200のダメージ

装備できるもの

グループB

種類	名前	攻撃力
武器	どくばり	+1
武器	とがったホネ	+6
武器	いしのキバ	+12
武器	ブーメラン	+15
武器	やいばのブーメラン	+25
武器	はがねのキバ	+35
武器	キラーピアス	+35
武器	ほのおのブーメラン	+65
武器	あくまのツメ	+90
武器	オリハルコンのキバ	+115
武器	メタルキングのけん	+130

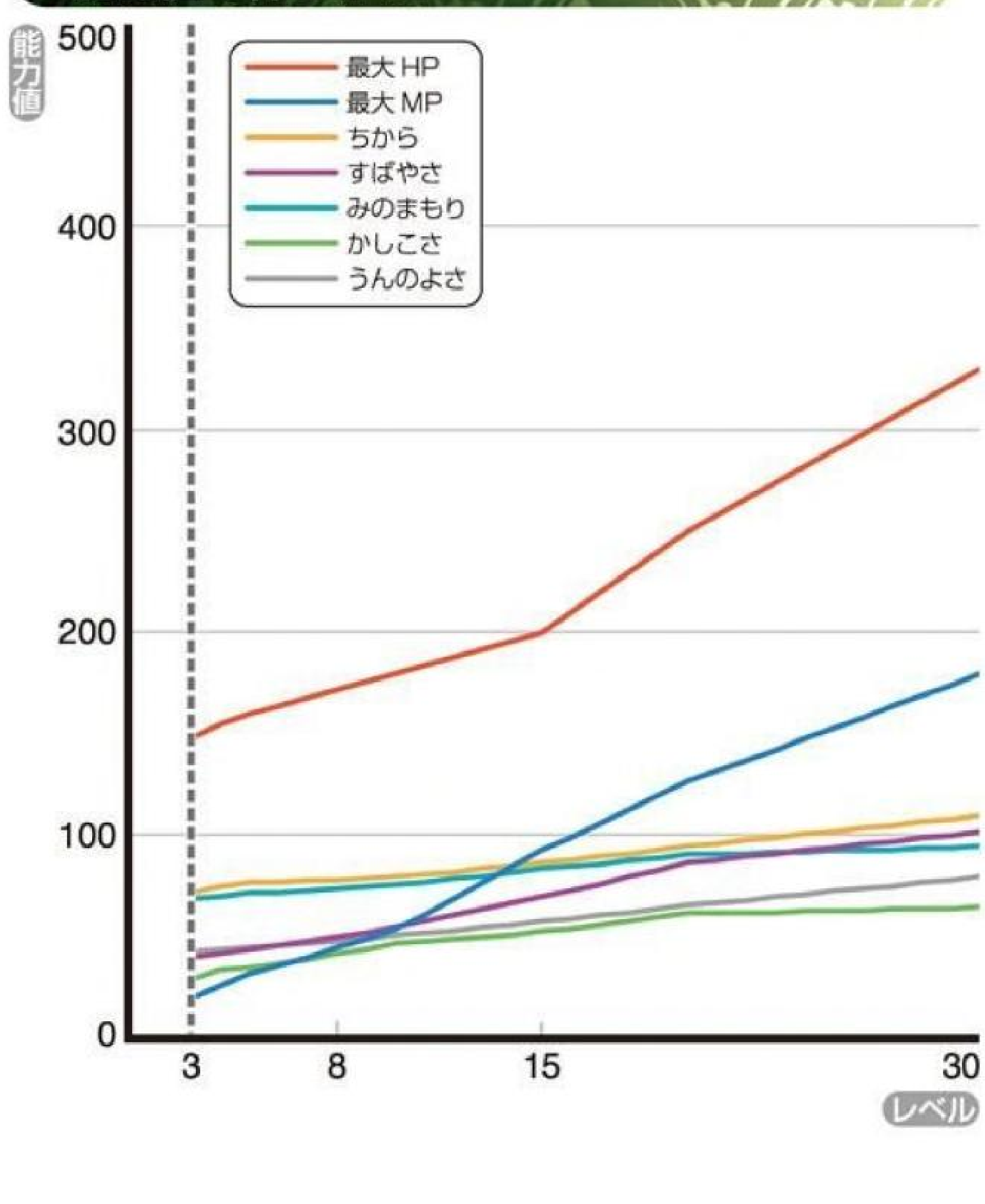
種類	名前	守備力
よろい	さまようよろい 呪	——
よろい	ただのぬのきれ	+3
よろい	ステテコパンツ	+15
よろい	スライムのふく	+20
よろい	カメのこうら	+33
よろい	ふしぎなボレロ	+37
よろい	けんじゃのローブ	+50
よろい	オラクルやののれん 名	+50
よろい	みずのはごろも	+55
よろい	まほうのよろい	+60
よろい	メタルキングよろい	+95
盾	おなべのふた	+2
盾	マジックシールド	+22
盾	みかがみのたて	+55
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	とんがりぼうし	+3
かぶと	かいがらぼうし	+7
かぶと	シルクハット	+20
かぶと	かぜのぼうし	+28
かぶと	しあわせのぼうし	+35
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	ビアンカのリボン	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——



特定のレベルでの能力値

そのレベルに必要な経験値	レベル3	レベル8	レベル15	レベル30
	2287	88482	249083	849249
最大HP	148	172	200	330
最大MP	20	45	93	180
ちから	72	78	87	110
すばやさ	40	50	70	102
みのまもり	69	74	84	95
かしこさ	29	42	53	65
うんのよさ	43	48	58	80

能力値の伸びかた





ドラゴンマッド

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	マッド	初期 4 ▶ 上限 40



仲間にできる場所
- 前 後 ネッドの宿屋周辺
- 前 チゾットの山道周辺（北西部）
- 前 後 チゾットの山道 外観
- 前 後 グランバニア山の洞窟 11F〜7F

最大HPとちからが高く、それ以外の能力値は低い。レベルが上がるにつれて、その傾向はより極端になっていく。状態変化を起こす攻撃への耐性が高い反面、ダメージを与える呪文や特技には弱く、優秀な防具も身につけられないので、こまめなHP回復を忘れずに。

よく効いてしまう攻撃	メラ系、ギラ系、イオ系、バギ系、デイン系、炎系、メガンテ、ルカニ系
効きにくい攻撃	ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、1ターン休み系
効かない攻撃	マホトーン系、マホトラ系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
6	あまいいき	敵1グループを眠らせる
7	さそうおどり	敵1体を1ターン休みにする
8	かえんのいき	敵全体に40〜60のダメージ
10	やけつくいき	敵1グループをマヒさせる
13	もうどくのきり	敵1体を猛毒に冒す
15	はげしいほのお	敵全体に65〜85のダメージ
――	――	――
――	――	――

特定のレベルでの能力値

そのレベルに必要な経験値	レベル4 4070	レベル10 92134	レベル20 533328	レベル40 1747141
最大HP	130	230	325	450
最大MP	0	0	0	0
ちから	83	115	136	190
すばやさ	43	54	58	66
みのまもり	45	49	49	60
かしこさ	10	25	30	35
うんのよさ	15	31	34	40

装備できるもの

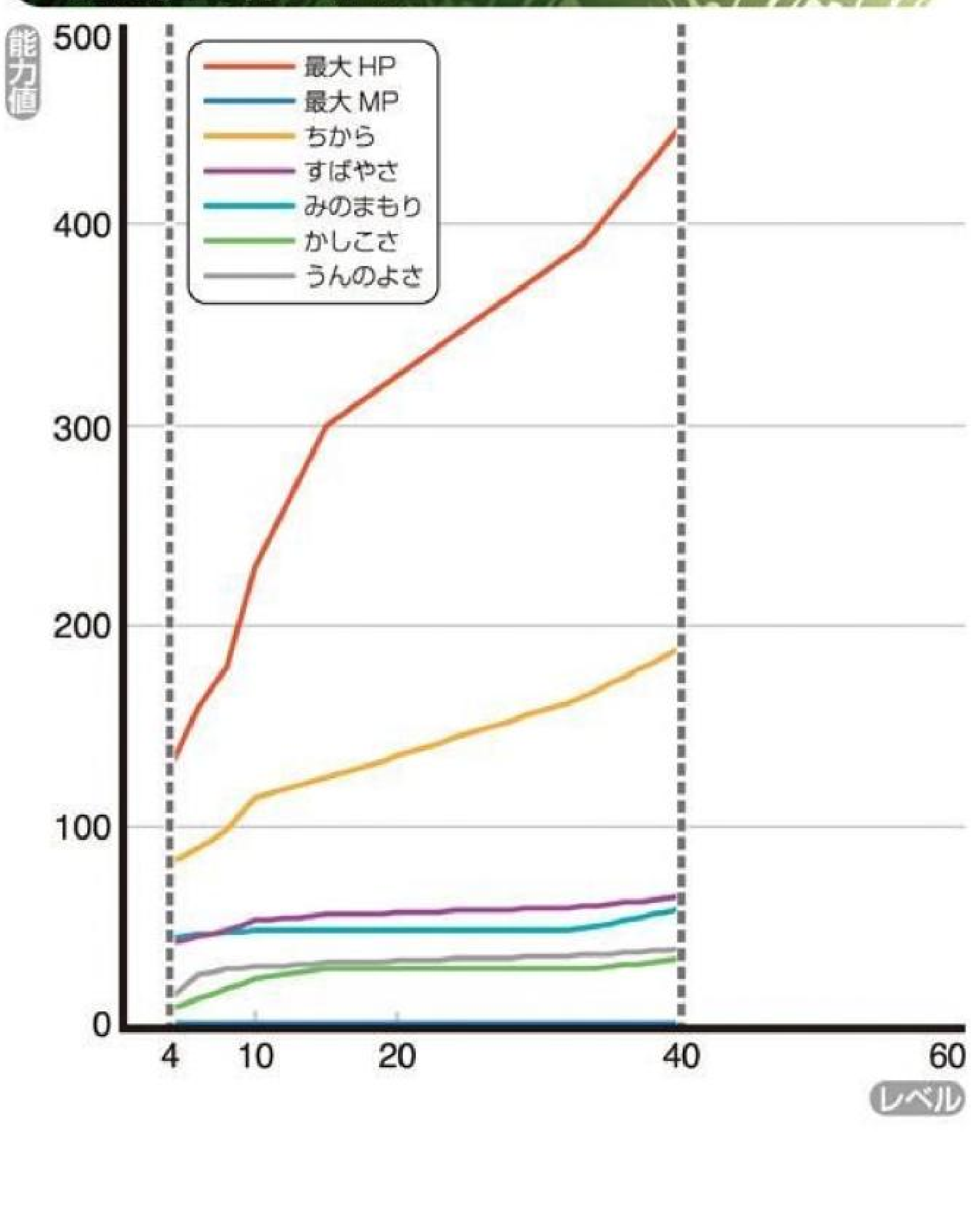
グループF

武器 名前	攻撃力
いしのオノ	+20
ほのおのツメ	+53
こおりのやいば	+70
あくまのツメ	+90
オリハルコンのキバ	+115

よろい 名前	守備力
てつのむねあて	+23
ぎんのむねあて	+40

種類	名前	守備力
盾	――	――
かぶと	とんがりぼうし	+3
かぶと	シルクハット	+20
かぶと	ちりょくのかぶと	+40
装飾品	ほしふるうでわ	――
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	――
装飾品	メガンテのうでわ	――
装飾品	エルフのおまもり	――

能力値の伸びかた









メッサーラ

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	サーラ	初期 4 ▶ 上限 50



仲間にできる場所

- 前 チゾットの山道周辺(北部)
- 前 後 グランバニア山の洞窟 6F〜1F
- 前 後 グランバニア周辺
- 前 後 試練の洞窟
- 前 後 デモンズタワー B1
- 後 神の塔周辺(南部)
- 後 チゾットの山道周辺(北西部)
- 後 エルヘブン周辺(最南部)

ちからの高さを活かした直接攻撃が強力で、覚える呪文や特技も、相手を攻撃するものを中心にバリエーション豊か。みのまもりはレベルを上げても伸びにくいが、守備力の高い防具でカバーすることができる。長期にわたって、パーティの主力のひとりとなるだろう。

よく効いてしまう攻撃	メガンテ、たいあたり
効きにくい攻撃	イオ系、ヒャド系、バギ系、吹雪系、ラリホー系、メダパニ系、毒系、マヌーサ系、マホトラ系
効かない攻撃	ザキ系、マヒ系、1ターン休み系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	マホトーン	敵1グループの呪文を封じこめる
(最初から)	ぶきみなひかり	敵1グループの耐性を下げる
6	ザキ	敵1体の息の根を止める
11	ラリホーマ	敵1グループを高確率で眠らせる
14	メラミ	敵1体に70〜90のダメージ
20	ザラキ	敵1グループの息の根を止める
22	シャナク	味方ひとりの呪いを解く
27	こごえるふぶき	敵全体に50〜60のダメージ
30	メラゾーマ	敵1体に180〜200のダメージ

特定のレベルでの能力値

そのレベルに必要な経験値	レベル4 3474	レベル13 34200	レベル25 278629	レベル50 1502230
最大HP	107	144	212	410
最大MP	21	42	66	120
ちから	83	96	126	175
すばやさ	60	67	83	87
みのまもり	87	87	88	90
かしこさ	43	57	73	110
うんのよさ	28	52	77	130

装備できるもの

グループM

武器

名前	攻撃力
かしのつえ	+9
どうのつるぎ	+13
はがねのつるぎ	+33
はじゃのつるぎ	+45
まどろみのけん	+55
ふっかつのつえ	+66
ゾンビキラー	+80
ドラゴンキラー	+90
みなごろしのけん [呪]	+95
デーモンスピア	+99
きせきのつるぎ	+100

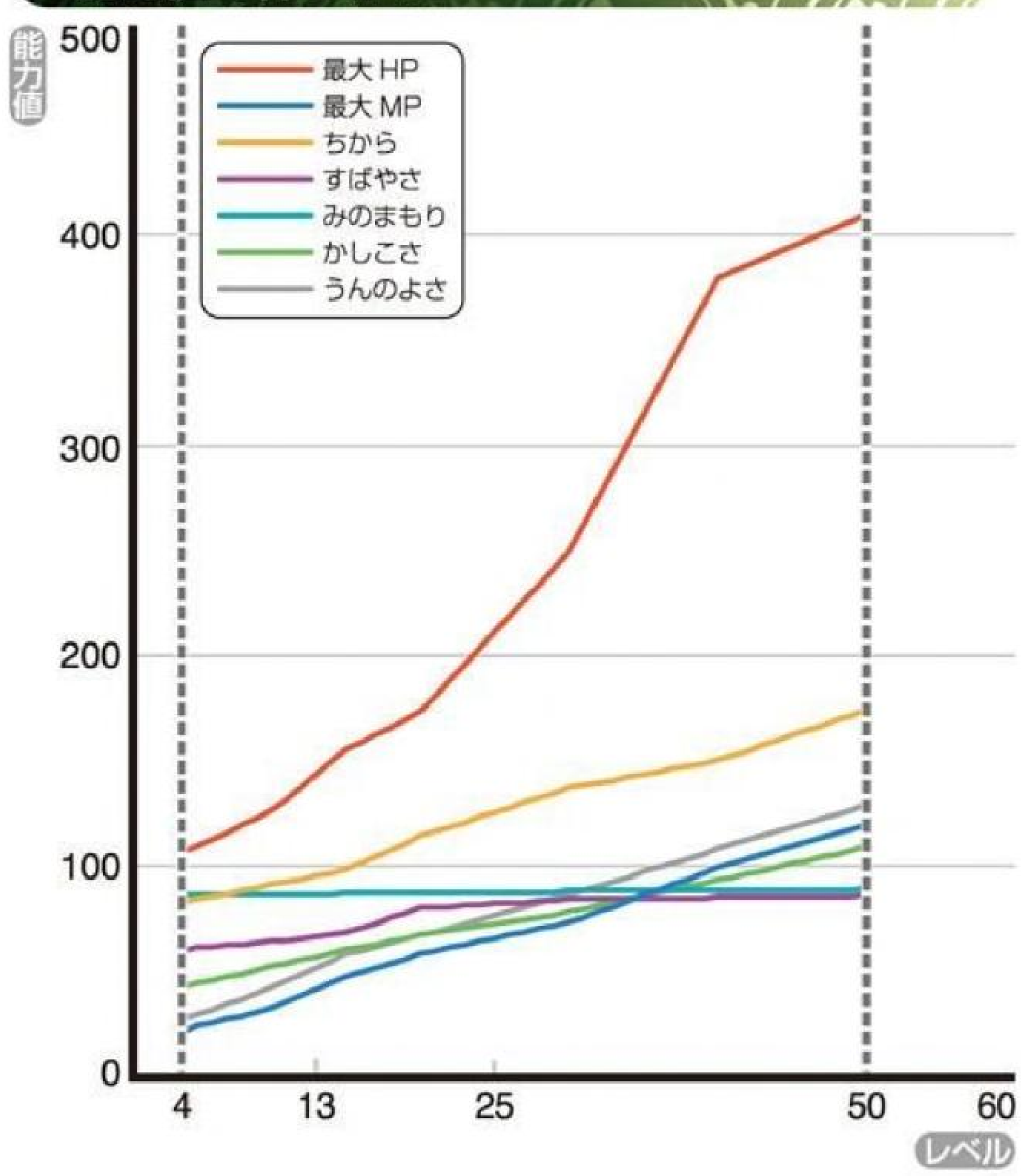
よろい

名前	守備力
かわのよろい	+11
うろこのよろい	+15
くさりかたびら	+19
せいどうのよろい	+21
てつのよろい	+25
はがねのよろい	+30
ドラゴンメイル	+50
やいばのよろい	+55
まほうのよろい	+60
デビルアーマー	+65
まじんのよろい [呪]	+85
メタルキングよろい	+95

分類	名前	守備力
盾	はめつのたて [呪]	——
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	マジックシールド	+22
盾	ドラゴンシールド	+30
盾	ダークシールド	+37
盾	オーガシールド	+48
盾	みかがみのたて	+55
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	てっかめん	+25
かぶと	サタンヘルム	+30
かぶと	グレートヘルム	+45
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	きぼりのめがみぞう [名]	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——



能力値の伸びかた





オークキング

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♥	オークス	初期 4 ▶ 上限 30

仲間にできる場所

- 前 チゾットの山道周辺(北部)
- 前 後 グランバニア周辺
- 前 後 試練の洞窟
- 前 後 デモンズタワー 1F～6F
- 後 神の塔周辺(南部)
- 後 チゾットの山道周辺(北西部)
- 後 エルヘブン周辺(最南部)



最初からザオラルを覚えており、レベルが上がるとベホマラーやザオリクまで唱えられるようになる。身につけることができる装備品の種類も、それなりに豊富。レベルアップに必要な経験値がやや多いものの、攻撃と回復の両方をこなせる仲間として重宝する。

よく効いてしまう攻撃	メラ系、バギ系、メガンテ、たいあたり、マホトーン系
効きにくい攻撃	イオ系、メダパニ系、毒系、マヌーサ系、マホトラ系
効かない攻撃	ザキ系、マヒ系、1ターン休み系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ザオラル	味方ひとりを蘇生(たまに失敗する)
6	ザキ	敵1体の息の根を止める
8	ベホマラー	味方全員のHPを100～120回復
9	トラマナ	毒の沼地、溶岩、バリアでHPが減らない
11	ザオリク	味方ひとりを蘇生して完全に回復
15	ザラキ	敵1グループの息の根を止める
20	マヒャド	敵全体に80～104のダメージ
―	―	―

装備できるもの

グループC

武器

名前	攻撃力
ひのきのぼう	+2
たけのヤリ	+5
こんぼう	+9
おおきづち	+10
いしのオノ	+20
おおかなづち	+30
バトルアックス	+45
ウォーハンマー	+60
まじんのかなづち	+70
らいじんのヤリ	+85
ビッグボウガン	+110
はかいのてっきゅう	+125

よろい

名前	守備力
かわのこしまき	+12
てつのむねあて	+23
ぎんのむねあて	+40
せんしのパジャマ	+40
まほうのよろい	+60
まじんのよろい 呪	+85
メタルキングよろい	+95

盾

名前	守備力
はめつのたて 呪	―
かわのたて	+4
うろこのたて	+7
せいどうのたて	+11
てつのたて	+16
ドラゴンシールド	+30
ほのおのたて	+40
おおきなメダル 名	+40
オーガシールド	+48
メタルキングのたて	+70

かぶと

名前	守備力
かわのぼうし	+2
きのぼうし	+6
てつかぶと	+16
てっかめん	+25
ちりょくのかぶと	+40
グレートヘルム	+45
メタルキングヘルム	+70

装飾品

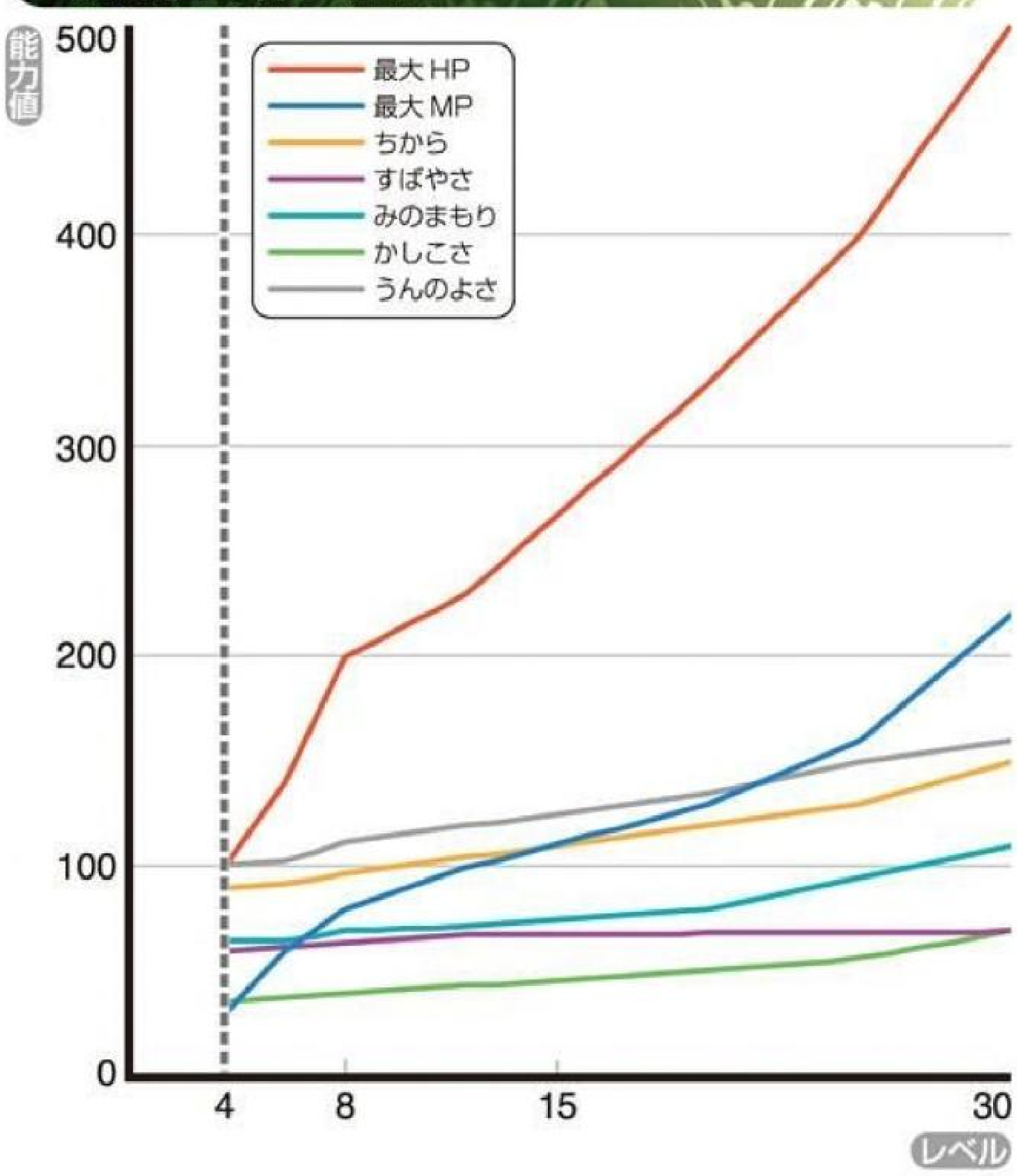
名前	守備力
ほしふるうでわ	―
きぼりのめがみぞう 名	―
メガンテのうでわ	―
エルフのおまもり	―



特定のレベルでの能力値

そのレベルに必要な経験値	レベル 4	レベル 8	レベル 15	レベル 30
	5843	89372	310701	1016239
最大HP	100	200	267	500
最大MP	30	80	111	220
ちから	90	97	110	150
すばやさ	60	64	68	70
みのまもり	65	70	75	110
かしこさ	36	40	46	70
うんのよさ	101	112	125	160

能力値の伸びかた



ミニデーモン

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	ミニモン	初期 3 ▶ 上限 30



仲間にできる場所
- 前 後 グランバニア山の洞窟
- 前 後 デモンズタワー B1

初期能力値は低めで、レベルアップによる伸びも最大HPと最大MPがやや大きいくらい。しかし、メラゾーマやイオナズンを覚えたあとは、呪文による攻撃で活躍するようになる。それまでは、相手の行動を封じる呪文や特技を活用しよう。ちなみに、パルプンテも覚えられる。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	メラミ	敵1体に70～90のダメージ
4	なめまわし	敵1体を1ターン休みにする
10	メダパニ	敵1グループを混乱させる
13	あまいいき	敵1グループを眠らせる
17	イオラ	敵全体に52～68のダメージ
20	ラナルータ	昼と夜を入れかえる
23	パルプンテ	25種類ある効果のいずれかが発生
25	メラゾーマ	敵1体に180～200のダメージ
28	イオナズン	敵全体に120～160のダメージ

装備できるもの

グループL

	名前	攻撃力
武器	こんぼう	+9
武器	どうのつるぎ	+13
武器	ブーメラン	+15
武器	いばらのムチ	+18
武器	いしのオノ	+20
武器	やいばのブーメラン	+25
武器	くさりがま	+27
武器	チェーンクロス	+28
武器	モーニングスター	+45
武器	ほのおのブーメラン	+65
武器	はがねのムチ	+65
武器	グリンガムのムチ	+100

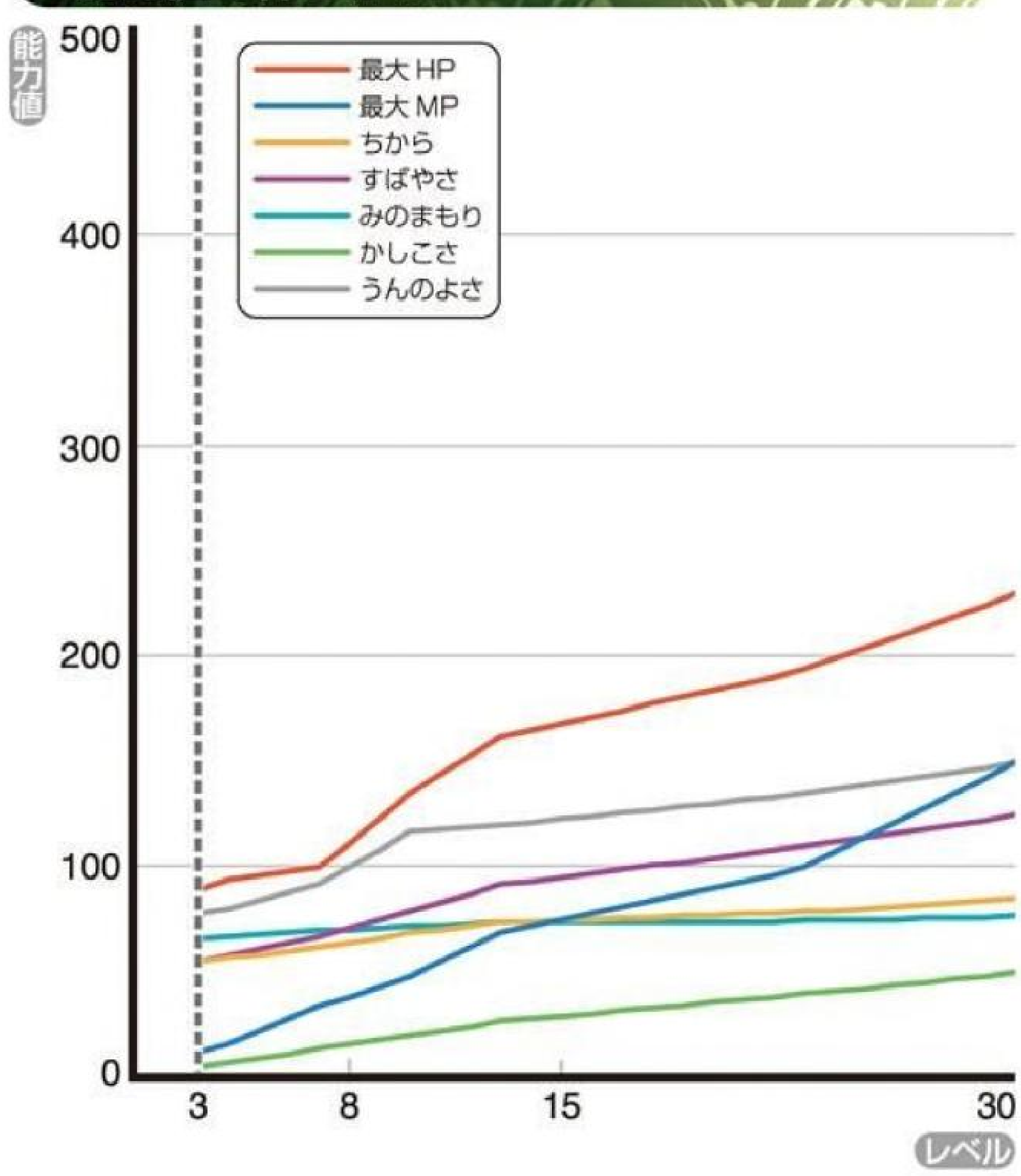
	名前	守備力
よろい	かわのこしまき	+12
よろい	けがわのマント	+18
よろい	みかわしのふく	+28
よろい	やすらぎのローブ	+33
よろい	まどうしのローブ	+37
よろい	ぎんのむねあて	+40
よろい	みずのはごろも	+55
よろい	ダークローブ	+55
盾	はめつのたて 呪	——
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	ほのおのたて	+40
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	かぜのぼうし	+28
かぶと	ちりょくのかぶと	+40
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——

よく効いてしまう攻撃	メガンテ、たいあたり
効きにくい攻撃	ヒャド系、バギ系、吹雪系、ザキ系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系
効かない攻撃	1ターン休み系

特定のレベルでの能力値

そのレベルに必要な経験値	レベル3	レベル8	レベル15	レベル30
	2287	20437	146077	509115
最大HP	89	111	168	230
最大MP	12	38	75	150
ちから	55	64	75	85
すばやさ	55	71	95	125
みのまもり	66	70	74	77
かしこさ	5	16	29	50
うんのよさ	78	100	123	150

能力値の伸びかた







ホークマン

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	ホーくん	初期 4 ▶ 上限 30



仲間にできる場所

前 後 デモンズタワー 1F～10F

直接攻撃で戦うのに向いているほか、いざというときはバギクロスやベホイミも頼りになる。レベルアップのペースは遅めなので、じっくり育てていこう。なお、レベル5～15と25～30ではすばやさが、レベル16～21では最大HPや最大MPが大きく成長する。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	バギ	敵1グループに8～24のダメージ
8	バギマ	敵1グループに25～55のダメージ
13	ルーラ	訪れたことがある町や城へ移動
15	ベホイミ	味方ひとりのHPを75～95回復
25	バギクロス	敵1グループに80～180のダメージ
――	――	――
――	――	――
――	――	――

装備できるもの

グループM

武器

名前	攻撃力
かしのつえ	+9
どうのつるぎ	+13
はがねのつるぎ	+33
はじゃのつるぎ	+45
まどろみのけん	+55
ふっかつのつえ	+66
ゾンビキラー	+80
ドラゴンキラー	+90
みなごろしのけん 呪	+95
デーモンスピア	+99
きせきのつるぎ	+100

よろい

名前	守備力
かわのよろい	+11
うろこのよろい	+15
くさりかたびら	+19
せいどうのよろい	+21
てつのよろい	+25
はがねのよろい	+30
ドラゴンメイル	+50
やいばのよろい	+55
まほうのよろい	+60
デビルアーマー	+65
まじんのよろい 呪	+85
メタルキングよろい	+95

	名前	守備力
盾	はめつのたて 呪	――
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	マジックシールド	+22
盾	ドラゴンシールド	+30
盾	ダークシールド	+37
盾	オーガシールド	+48
盾	みかがみのたて	+55
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	てっかめん	+25
かぶと	サタンヘルム	+30
かぶと	グレートヘルム	+45
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	――
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	――
装飾品	メガンテのうでわ	――
装飾品	エルフのおまもり	――

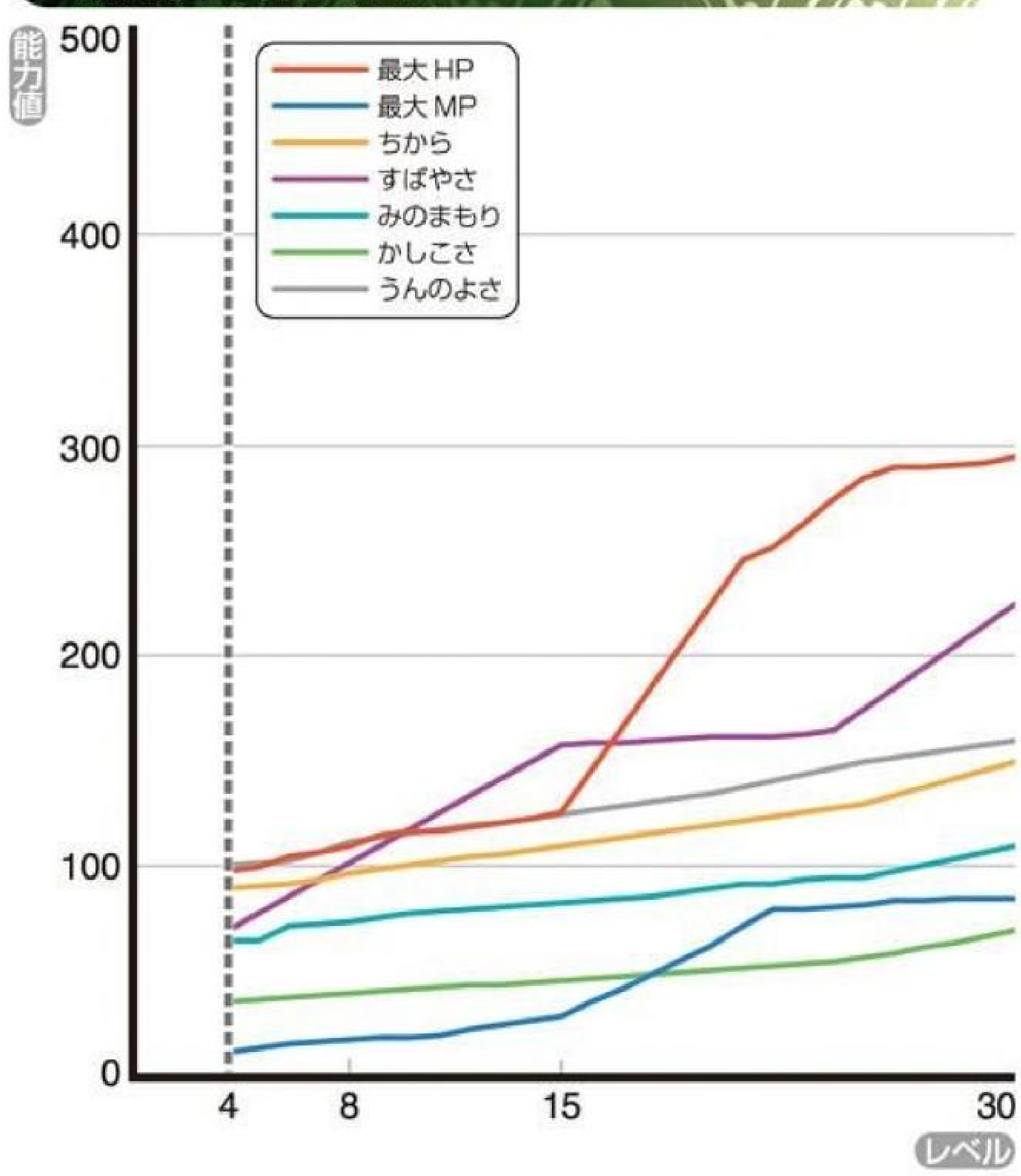


よく効いてしまう攻撃	メラ系、ヒャド系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり
効きにくい攻撃	ザキ系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マホトラ系
効かない攻撃	ラリホー系

特定のレベルでの能力値

そのレベルに必要な経験値	レベル4 5843	レベル8 89372	レベル15 310701	レベル30 1016239
最大HP	98	110	126	295
最大MP	12	18	29	85
ちから	90	97	110	150
すばやさ	70	102	158	225
みのまもり	65	74	83	110
かしこさ	36	40	46	70
うんのよさ	101	112	125	160

能力値の伸びかた



アームライオン

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	アムール	初期 3 ▶ 上限 30



仲間にできる場所
前 後 デモンズタワー 8F〜10F

メラ系、ヒャド系、吹雪系の攻撃で受けるダメージが小さいのに加えて、状態変化を起こす攻撃への耐性が高いのが強み。かしこさの低さをおぎなうために、ちりょくのかぶとを装備させたい。レベルが上がったときの能力値の伸びは、最大HPをのぞけばひかえ目。

よく効いてしまう攻撃	バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり
効きにくい攻撃	メラ系、ヒャド系、吹雪系、ラリホー系、メダパニ系、毒系、マヌーサ系
効かない攻撃	ザキ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
5	マヌーサ	敵1グループの命中率を下げる
9	ルカナン	敵1グループの守備力を下げる
12	ちからため	つぎの直接攻撃の威力を2倍強に
15	かえんのいき	敵全体に40〜60のダメージ
——	——	——
——	——	——
——	——	——
——	——	——

装備できるもの

グループL

	名前	攻撃力
武器	こんぼう	+9
武器	どうのつるぎ	+13
武器	ブーメラン	+15
武器	いばらのムチ	+18
武器	いしのオノ	+20
武器	やいばのブーメラン	+25
武器	くさりがま	+27
武器	チェーンクロス	+28
武器	モーニングスター	+45
武器	ほのおのブーメラン	+65
武器	はがねのムチ	+65
武器	グリンガムのムチ	+100

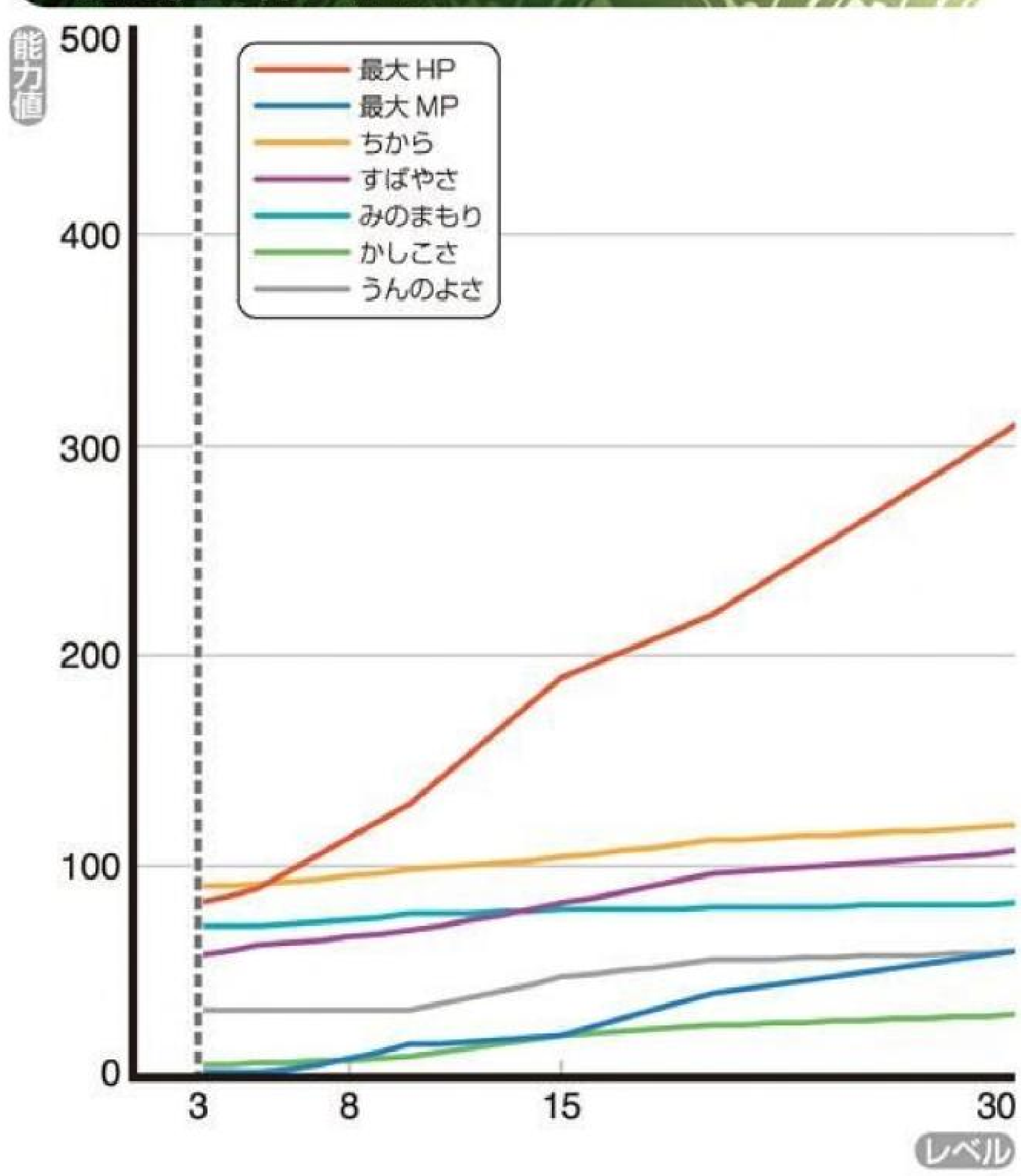
	名前	守備力
よろい	かわのこしまき	+12
よろい	けがわのマント	+18
よろい	みかわしのふく	+28
よろい	やすらぎのローブ	+33
よろい	まどうしのローブ	+37

	名前	守備力
よろい	ぎんのむねあて	+40
よろい	みずのはごろも	+55
よろい	ダークローブ	+55
盾	はめつのたて 呪	——
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	ほのおのたて	+40
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	かぜのぼうし	+28
かぶと	ちりょくのかぶと	+40
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——

特定のレベルでの能力値

そのレベルに必要な経験値	レベル3 1140	レベル8 20996	レベル15 109764	レベル30 457924
最大HP	83	114	190	310
最大MP	0	9	20	60
ちから	91	96	105	120
すばやさ	58	67	83	108
みのまもり	72	75	80	83
かしこさ	6	8	20	30
うんのよさ	32	32	48	60

能力値の伸びかた





ネーレウス

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	ネレウス	初期 3 ▶ 上限 50



仲間にできる場所
後 海

ヒャド系とバギ系を中心に、バリエーション豊かな呪文と特技を覚えていく。とくにマヒャドやバギクロスが便利で、呪文がよく効く相手に大ダメージを与えられる。レベルアップに必要な経験値は多めだが、最大HPと最大MPが上限レベルまでかなり順調に伸びていく。

よく効いてしまう攻撃	バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系
効きにくい攻撃	メラ系、ギラ系、ヒャド系、炎系、吹雪系、ザキ系、マヒ系、毒系
効かない攻撃	メダパニ系、1ターン休み系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ヒャダルコ	敵1グループに42〜58のダメージ
(最初から)	バギマ	敵1グループに25〜55のダメージ
6	マホカンタ	味方ひとりが受けた呪文を跳ね返す
10	ルーラ	訪れたことがある町や城へ移動
12	ラリホー	敵1グループを眠らせる
17	ザオラル	味方ひとりを蘇生(たまに失敗する)
20	マヒャド	敵全体に80〜104のダメージ
23	バギクロス	敵1グループに80〜180のダメージ
45	いなずま	敵全体に50〜70のダメージ

装備できるもの

グループG

種類	名前	攻撃力
武器	ひのきのぼう	+2
武器	たけのヤリ	+5
武器	かしのつえ	+9
武器	てつのつえ	+22
武器	どくがのナイフ	+24
武器	いかずちのつえ	+29
武器	てんばつのつえ	+35
武器	まふうじのつえ	+40
武器	モーニングスター	+45
武器	りりょくのつえ	+55
武器	マグマのつえ	+63
武器	はがねのムチ	+65
武器	ふっかつのつえ	+66
武器	グリンガムのムチ	+100

種類	名前	守備力
よろい	ぬののふく	+4
よろい	たびびとのふく	+7

種類	名前	守備力
よろい	けがわのマント	+18
よろい	みかわしのふく	+28
よろい	やすらぎのローブ	+33
よろい	ふしぎなボレロ	+37
よろい	まどうしのローブ	+37
よろい	みずのはごろも	+55
よろい	ダークローブ	+55
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	ダークシールド	+37
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	けがわのフード	+11
かぶと	シルクハット	+20
かぶと	サタンヘルム	+30
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——

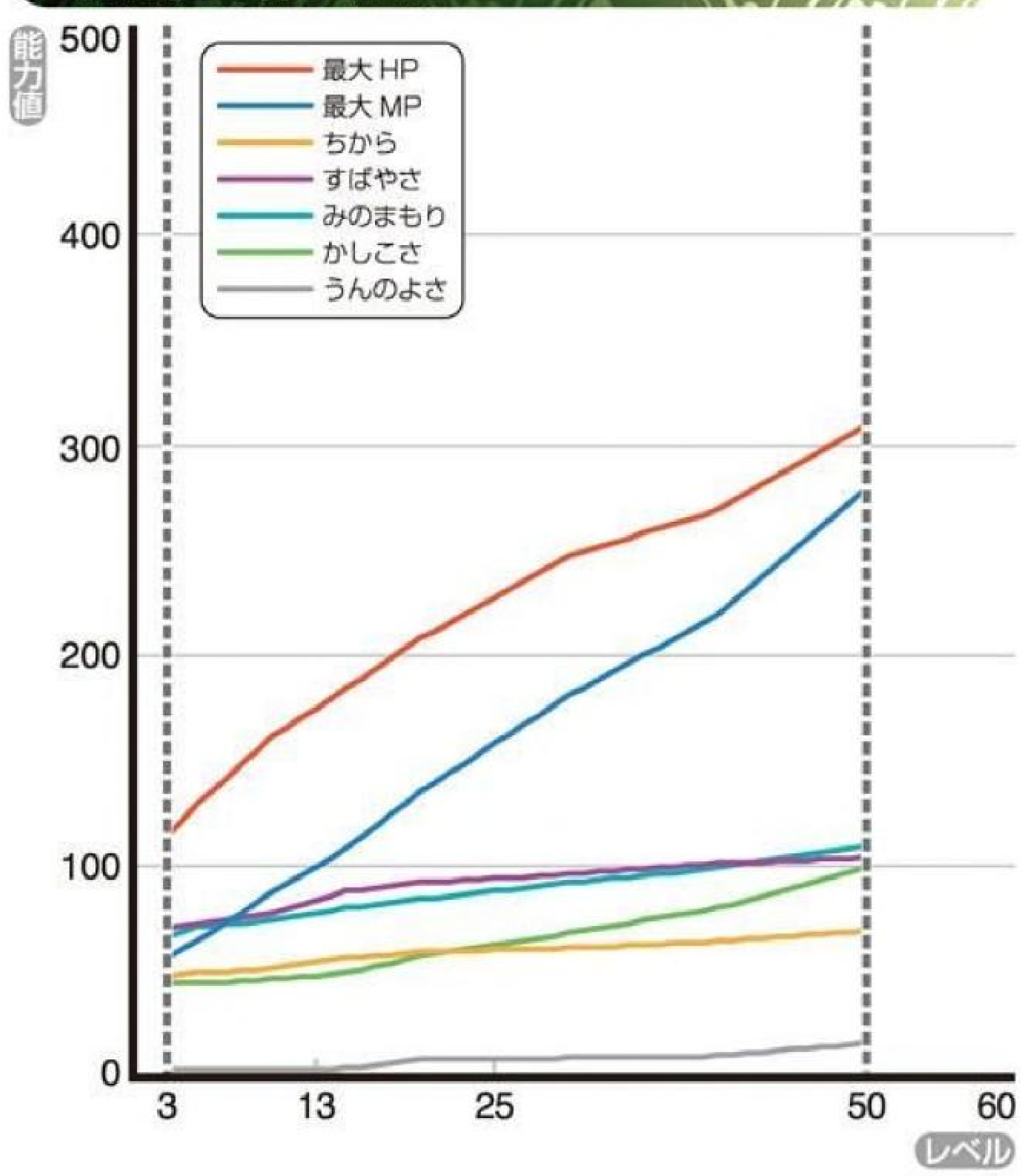




特定のレベルでの能力値

そのレベルに必要な経験値	レベル3	レベル13	レベル25	レベル50
	1711	111404	500407	1773775
最大HP	115	175	228	310
最大MP	57	100	159	280
ちから	48	55	61	70
すばやさ	71	84	95	105
みのまもり	67	78	89	110
かしこさ	45	48	63	100
うんのよさ	2	2	7	15

能力値の伸びかた



ゴースト

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♥	ドロン	初期 1 ▶ 上限 99



仲間にできる場所

後 お金持ちの屋敷周辺

少年時代にレヌール城で会えるモンスターだが、仲間にできるのは青年時代後半になってから。上限レベルが高く、根気よくレベルを上げれば、各能力値がどんどん伸びていく。メラゾーマなどの強力な呪文を覚えたあとは、ほかの仲間にも見おとりしない強さを発揮できる。

よく効いてしまう攻撃	ほぼ全部(ザキ系、ラリホー系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)
効きにくい攻撃	(なし)
効かない攻撃	ザキ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	なめまわし	敵1体を1ターン休みにする
3	メラ	敵1体に12〜15のダメージ
6	ラリホー	敵1グループを眠らせる
10	ギラ	敵1グループに16〜24のダメージ
15	メダパニ	敵1グループを混乱させる
25	しのびあし	移動中、魔物に襲われにくくなる
30	メラミ	敵1体に70〜90のダメージ
40	メガザル	命を捨てて仲間全員を完全に蘇生･回復
65	メラゾーマ	敵1体に180〜200のダメージ

装備できるもの

グループG

	名前	攻撃力
武器	ひのきのぼう	+2
武器	たけのヤリ	+5
武器	かしのつえ	+9
武器	てつのつえ	+22
武器	どくがのナイフ	+24
武器	いかずちのつえ	+29
武器	てんばつのつえ	+35
武器	まふうじのつえ	+40
武器	モーニングスター	+45
武器	りりょくのつえ	+55
武器	マグマのつえ	+63
武器	はがねのムチ	+65
武器	ふっかつのつえ	+66
武器	グリンガムのムチ	+100

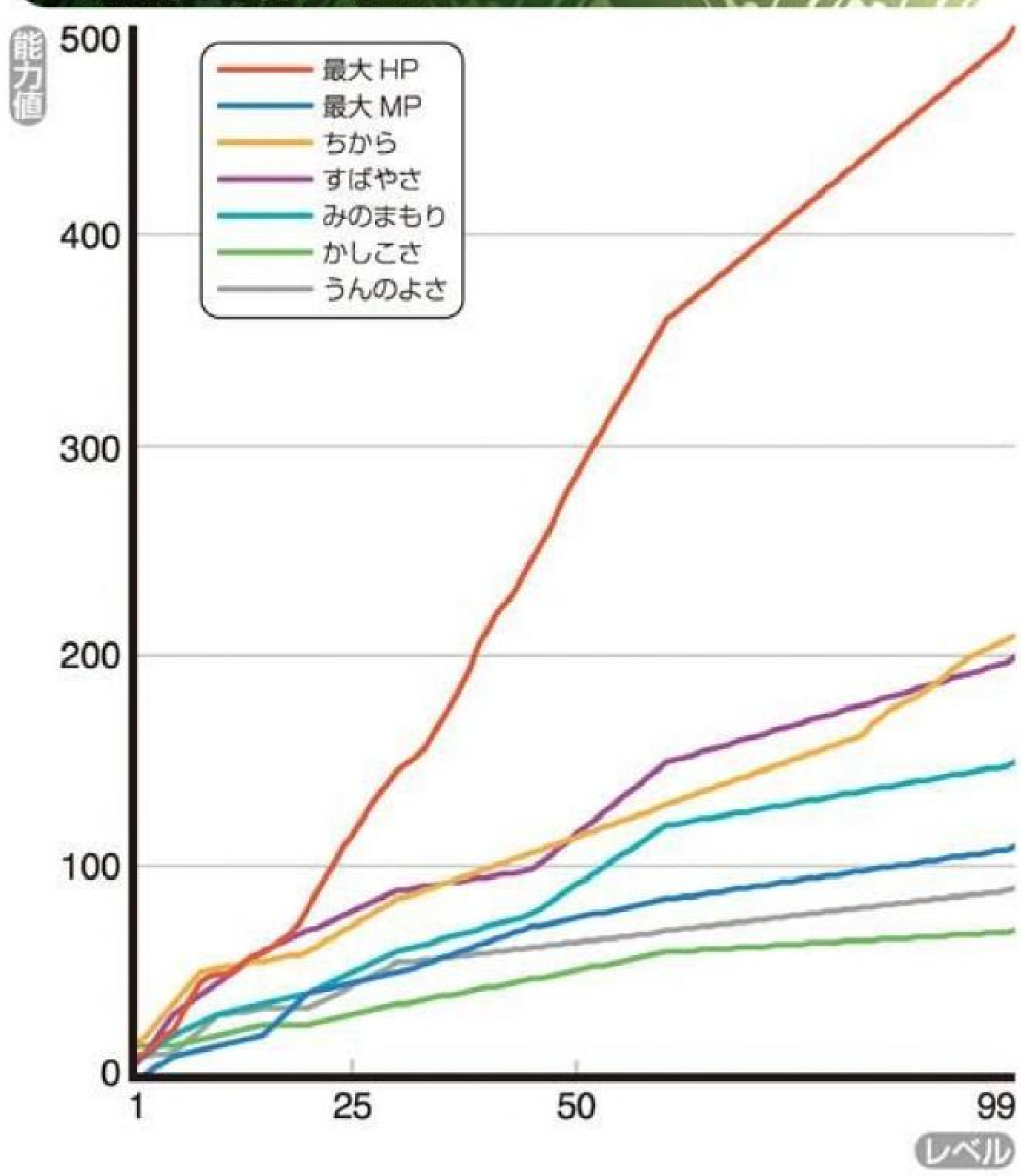
	名前	守備力
よろい	ぬののふく	+4
よろい	たびびとのふく	+7

	名前	守備力
よろい	けがわのマント	+18
よろい	みかわしのふく	+28
よろい	やすらぎのローブ	+33
よろい	ふしぎなボレロ	+37
よろい	まどうしのローブ	+37
よろい	みずのはごろも	+55
よろい	ダーククローブ	+55
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	ダークシールド	+37
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	けがわのフード	+11
かぶと	シルクハット	+20
かぶと	サタンヘルム	+30
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——

特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル25	レベル50	レベル99
そのレベルに必要な経験値	0	93513	1848935	7975987
最大HP	10	115	286	500
最大MP	0	45	76	110
ちから	16	72	114	210
すばやさ	7	79	116	200
みのまもり	9	50	92	150
かしこさ	15	30	51	70
うんのよさ	10	44	64	90

能力値の伸びかた









おばけキャンドル

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	おばドル	初期 1 ▶ 上限 30



仲間にできる場所
後 お金持ちの屋敷周辺

ゴーストと同じく、はじめて現れるのは少年時代で、仲間にするチャンスは青年時代後半に訪れる。仲間にできる時期の遅さのわりに能力値はやや低く、レベルアップ時の伸びが大きいのも最大HPくらい。覚える呪文や特技がメラミ、かえんのいき止まりなのも悩みどころだ。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	メラ	敵1体に12～15のダメージ
5	ひのいき	敵全体に6～10のダメージ
12	メラミ	敵1体に70～90のダメージ
15	ラナルータ	昼と夜を入れかえる
20	かえんのいき	敵全体に40～60のダメージ
――	――	――
――	――	――
――	――	――

よく効いてしまう攻撃	ほぼ全部(メラ系、ギラ系、炎系、ザキ系、ラリホー系、マヒ系、マヌーサ系をのぞく)
効きにくい攻撃	メラ系
効かない攻撃	(なし)

特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル8	レベル15	レベル30
そのレベルに必要な経験値	0	13297	60094	255774
最大HP	64	116	168	222
最大MP	10	27	44	66
ちから	62	68	81	100
すばやさ	12	26	40	55
みのまもり	36	48	57	64
かしこさ	25	39	53	79
うんのよさ	42	43	62	75

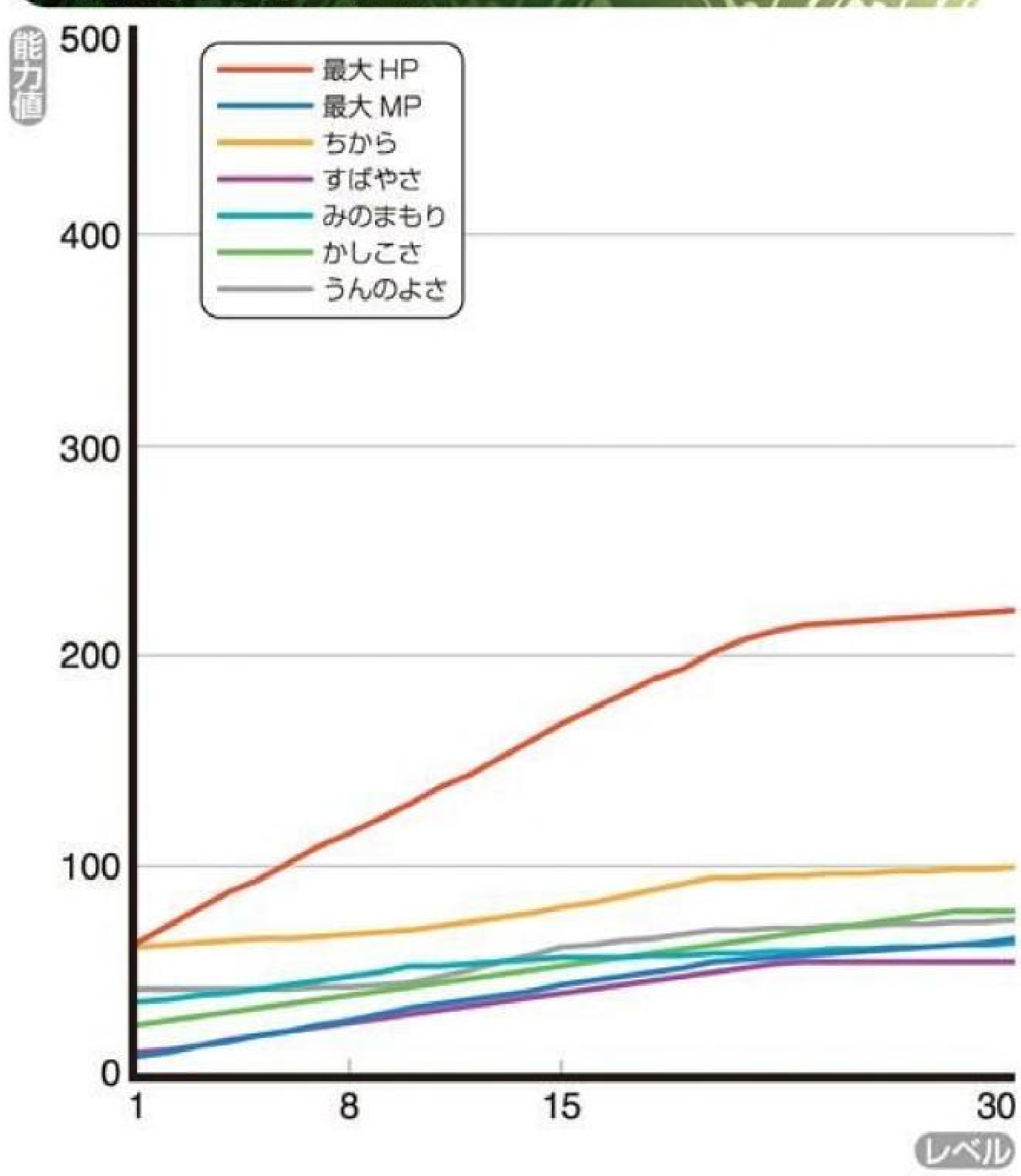
装備できるもの

グループJ

種類	名前	攻撃力
武器	どうのつるぎ	+13
武器	はがねのつるぎ	+33
武器	スネークソード	+42
武器	はじゃのつるぎ	+45
武器	まどろみのけん	+55
武器	はやぶさのけん	+67
武器	ゾンビキラー	+80
武器	ドラゴンキラー	+90
武器	もろばのつるぎ 呪	+99
武器	ビッグボウガン	+110
武器	じごくのサーベル	+120
武器	メタルキングのけん	+130

種類	名前	守備力
よろい	ぬののふく	+4
よろい	たびびとのふく	+7
よろい	かわのよろい	+11
よろい	かわのこしまき	+12
よろい	うろこのよろい	+15
よろい	せいどうのよろい	+21
よろい	てつのよろい	+25
よろい	はがねのよろい	+30
よろい	ゾンビメイル	+38
よろい	ブラッドメイル	+45
よろい	やいばのよろい	+55
よろい	まほうのよろい	+60
よろい	デビルアーマー	+65
よろい	まじんのよろい 呪	+85
よろい	メタルキングよろい	+95
盾	はめつのたて 呪	――
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	ドラゴンシールド	+30
盾	ダークシールド	+37
盾	オーガシールド	+48
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	てっかめん	+25
かぶと	サタンヘルム	+30
かぶと	ちりょくのかぶと	+40
かぶと	グレートヘルム	+45
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	――
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	――
装飾品	メガンテのうでわ	――
装飾品	エルフのおまもり	――

能力値の伸びかた





ブリザードマン

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♡♡	ブリザー	初期 4 ▶ 上限 40



仲間にできる場所

後 海の神殿

外見がよく似たほのおのせんしと、能力値も似かよっている。ただし、炎を使うほのおのせんしとちがって、冷気で攻撃する呪文と特技をおもに覚え、ヒャド系や吹雪系の攻撃でダメージを受けない。最大MPが低めなので、ふだんは直接攻撃をメインに使わせていこう。

よく効いてしまう攻撃	メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、炎系、ルカニ系、マホトーン系
効きにくい攻撃	ザキ系、ラリホー系、マヒ系、毒系
効かない攻撃	ヒャド系、吹雪系、マホトラ系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	つめたいいき	敵全体に13～16のダメージ
8	ラリホー	敵1グループを眠らせる
12	ヒャダルコ	敵1グループに42～58のダメージ
16	ザキ	敵1体の息の根を止める
20	ラリホーマ	敵1グループを高確率で眠らせる
30	こごえるふぶき	敵全体に50～60のダメージ
──	──	──
──	──	──

装備できるもの

グループE

武器

名前	攻撃力
くだものナイフ	+6
ブロンズナイフ	+12
どうのつるぎ	+13
くさりがま	+27
はがねのつるぎ	+33
はじゃのつるぎ	+45
まどろみのけん	+55
はやぶさのけん	+67
ゾンビキラー	+80
ドラゴンキラー	+90
みなごろしのけん 呪	+95
もろばのつるぎ 呪	+99
デーモンスピア	+99
きせきのつるぎ	+100
ふぶきのつるぎ	+105
はかいのてっきゅう	+125
メタルキングのけん	+130

よろい

名前	守備力
かわのよろい	+11
うろこのよろい	+15
ステテコパンツ	+15
くさりかたびら	+19
せいどうのよろい	+21
てつのよろい	+25
はがねのよろい	+30
シルバーメイル	+40
せんしのパジャマ	+40
ドラゴンメイル	+50
やいばのよろい	+55
まほうのよろい	+60
ほのおのよろい	+70
しんぴのよろい	+75

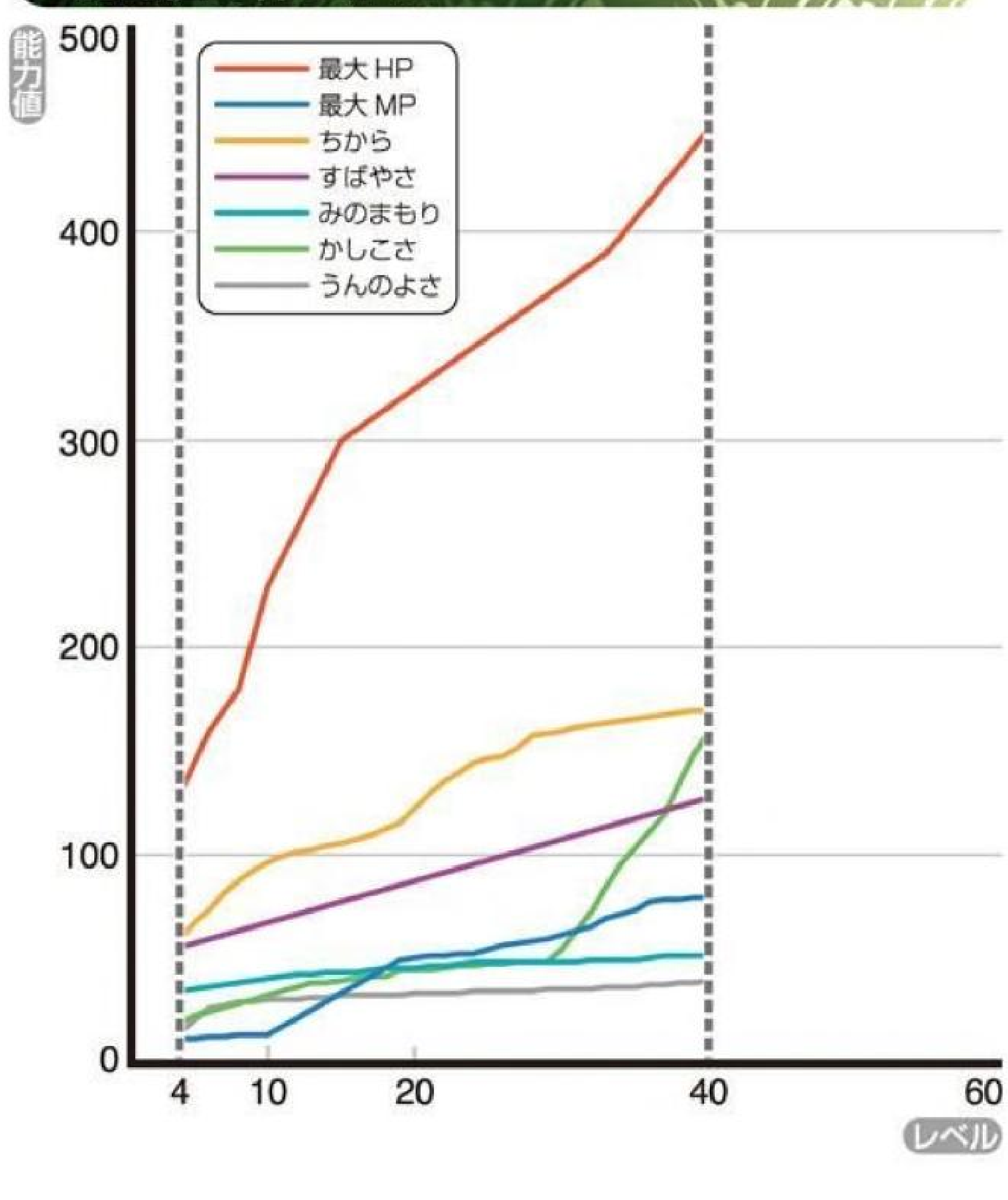
	名前	守備力
よろい	ミラーアーマー	+80
よろい	メタルキングよろい	+95
盾	はめつのたて 呪	──
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	マジックシールド	+22
盾	ドラゴンシールド	+30
盾	ふうじんのたて	+35
盾	ダークシールド	+37
盾	ちからのたて	+45
盾	オーガシールド	+48
盾	みかがみのたて	+55
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	てっかめん	+25
かぶと	ちりょくのかぶと	+40
かぶと	グレートヘルム	+45
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	──
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	──
装飾品	メガンテのうでわ	──
装飾品	エルフのおまもり	──



特定のレベルでの能力値

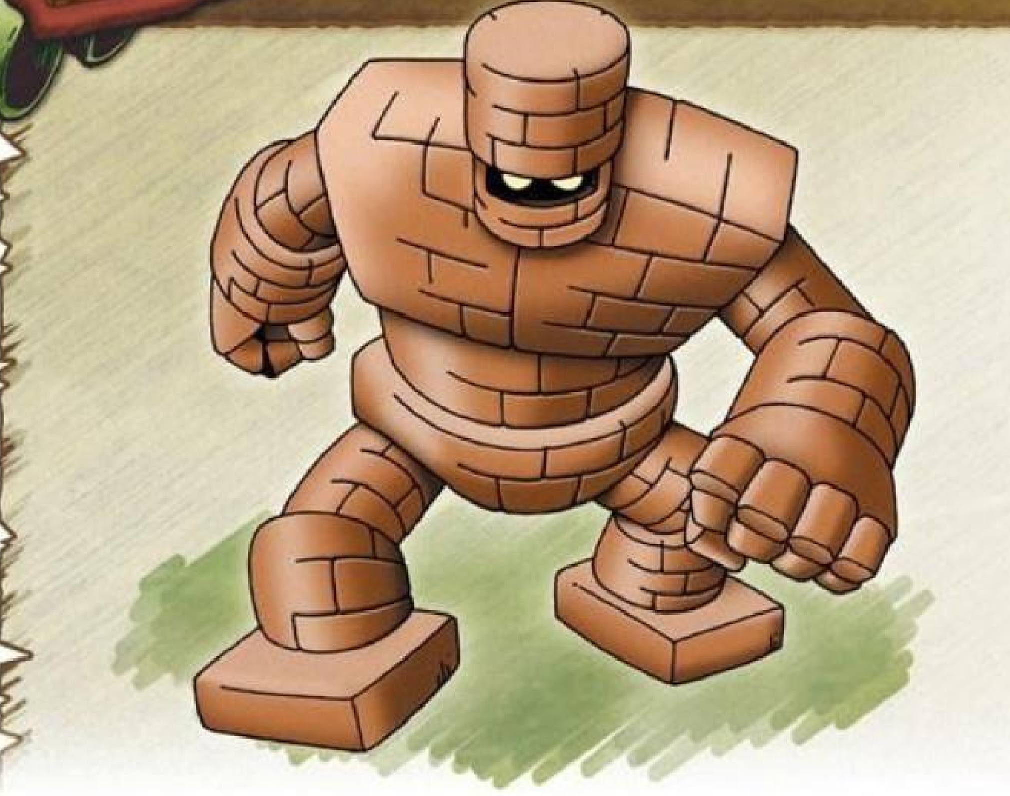
そのレベルに必要な経験値	レベル4 4070	レベル10 92134	レベル20 533328	レベル40 1747141
最大HP	130	230	325	450
最大MP	12	14	51	80
ちから	60	97	123	170
すばやさ	56	68	88	128
みのまもり	35	41	46	52
かしこさ	20	33	45	160
うんのよさ	15	31	34	40

能力値の伸びかた



ゴーレム

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♥	ゴレムス	初期 5 ▶ 上限 50



仲間にできる場所
- 後 エルヘブン周辺(北部、南部)
- 後 古代の遺跡周辺(南部)
- 後 神の塔周辺(東部)
- 後 天空への塔周辺など(マドハンドが呼ぶ)
- 後 天空への塔 1F
- 後 ボブルの塔 B1～B3など(メタルドラゴンが呼ぶ)

最初から飛び抜けて高い最大HP、ちから、みのまもりが、レベルアップとともにさらに伸びていく。すばやさが低く、ダメージを与える呪文や特技への耐性も低めという弱点はあるが、つねにパーティの先頭に立って戦える。めいそうでHPを回復することも可能。

よく効いてしまう攻撃	メラ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系
効きにくい攻撃	ザキ系、ラリホー系、マヒ系、1ターン休み系
効かない攻撃	毒系、マホトーン系、マホトラ系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
8	ちからため	つぎの直接攻撃の威力を2倍強に
11	きあいため	つぎの直接攻撃の威力を2倍強に
20	めいそう	自分のHPを500回復
45	いなずま	敵全体に50～70のダメージ
―	―	―
―	―	―
―	―	―
―	―	―

特定のレベルでの能力値

そのレベルに必要な経験値	レベル5 8779	レベル13 93966	レベル25 432939	レベル50 1557027
最大HP	210	314	415	500
最大MP	0	0	0	0
ちから	120	138	192	255
すばやさ	51	54	59	59
みのまもり	110	117	142	200
かしこさ	25	30	38	50
うんのよさ	90	105	131	150

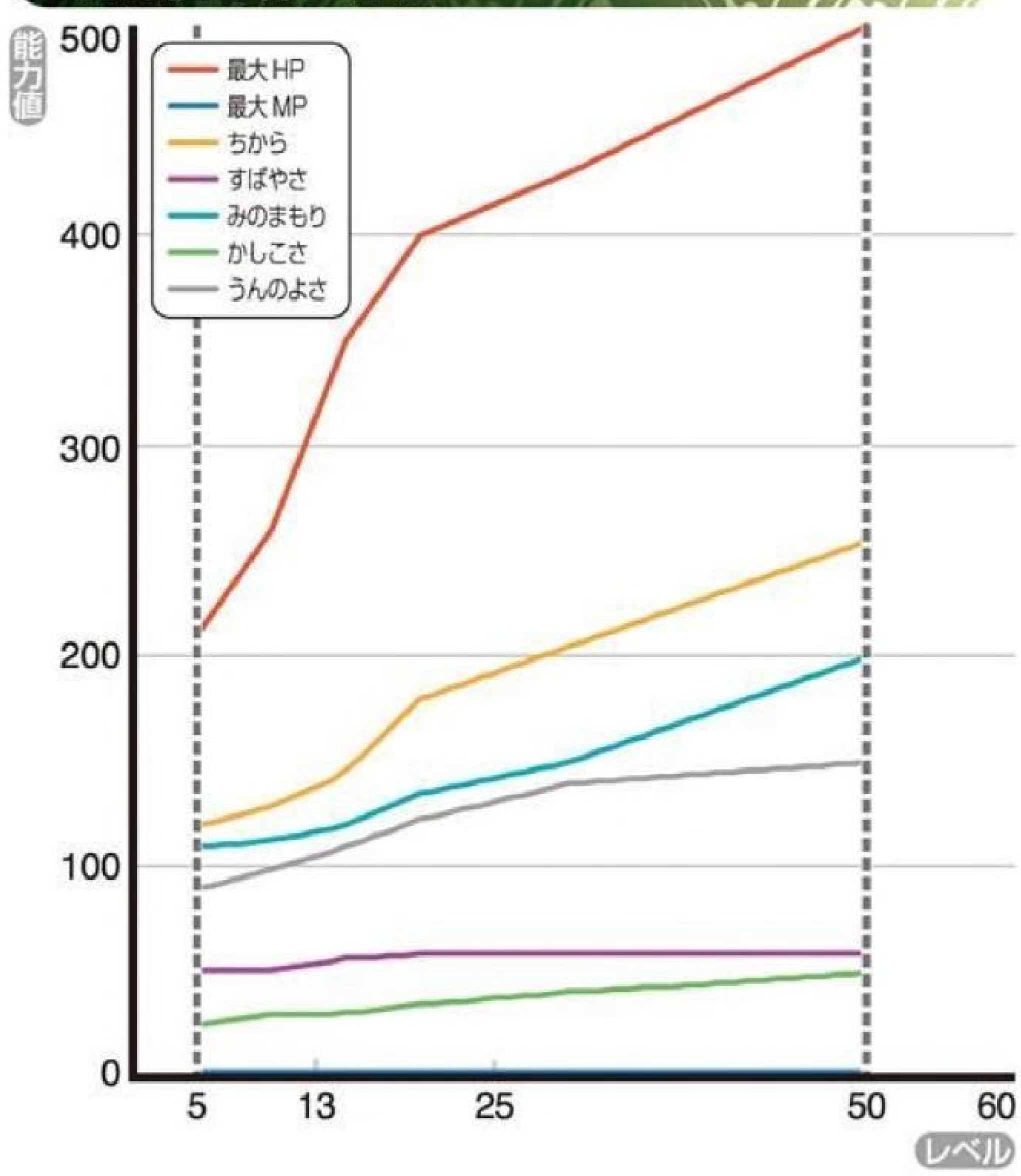
装備できるもの

グループJ

種類	名前	攻撃力
武器	どうのつるぎ	+13
武器	はがねのつるぎ	+33
武器	スネークソード	+42
武器	はじゃのつるぎ	+45
武器	まどろみのけん	+55
武器	はやぶさのけん	+67
武器	ゾンビキラー	+80
武器	ドラゴンキラー	+90
武器	もろばのつるぎ 呪	+99
武器	ビッグボウガン	+110
武器	じごくのサーベル	+120
武器	メタルキングのけん	+130

種類	名前	守備力
よろい	ぬののふく	+4
よろい	たびびとのふく	+7
よろい	かわのよろい	+11
よろい	かわのこしまき	+12
よろい	うろこのよろい	+15
よろい	せいどうのよろい	+21
よろい	てつのよろい	+25
よろい	はがねのよろい	+30
よろい	ゾンビメイル	+38
よろい	ブラッドメイル	+45
よろい	やいばのよろい	+55
よろい	まほうのよろい	+60
よろい	デビルアーマー	+65
よろい	まじんのよろい 呪	+85
よろい	メタルキングよろい	+95
盾	はめつのたて 呪	―
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	ドラゴンシールド	+30
盾	ダークシールド	+37
盾	オーガシールド	+48
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	てっかめん	+25
かぶと	サタンヘルム	+30
かぶと	ちりょくのかぶと	+40
かぶと	グレートヘルム	+45
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	―
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	―
装飾品	メガンテのうでわ	―
装飾品	エルフのおまもり	―

能力値の伸びかた





ケンタラウス

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	ケンタス	初期 3 ▶ 上限 50



仲間にできる場所
- 後 名産博物館周辺
- 後 天空への塔周辺
- 後 天空への塔 1F

レベル20以降に、バイキルト、ベホマ、フバーハといった便利な呪文を覚えていき、頼れるサポート要員になる。身につけられる装備品がそこそこ豊富で、耐性面での弱さを防具でおぎなうことが可能。レベルアップで最大HPが大きく上がるのもうれしいポイントだ。

よく効いてしまう攻撃	メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、炎系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、マホトーン系
効きにくい攻撃	ラリホー系、毒系
効かない攻撃	(なし)

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ベホイミ	味方ひとりのHPを75～95回復
5	やけつくいき	敵1グループをマヒさせる
9	トヘロス	移動中、弱い魔物に襲われなくなる
15	イオラ	敵全体に52～68のダメージ
20	バイキルト	味方ひとりの直接攻撃の威力を2倍に
23	ベホマ	味方ひとりのHPを完全に回復
27	フバーハ	味方全員が炎や吹雪に強くなる
――	――	――

装備できるもの

グループO

武器

名前	攻撃力
どうのつるぎ	+13
のこぎりがたな	+27
はがねのつるぎ	+33
はじゃのつるぎ	+45
まどろみのけん	+55
ゆうわくのけん	+70
ドラゴンキラー	+90
デーモンスピア	+99
ふぶきのつるぎ	+105
じごくのサーベル	+120

よろい

名前	守備力
くさりかたびら	+19
せいどうのよろい	+21
てつのむねあて	+23
てつのよろい	+25
はがねのよろい	+30
シルバーメイル	+40
ドラゴンメイル	+50
やいばのよろい	+55

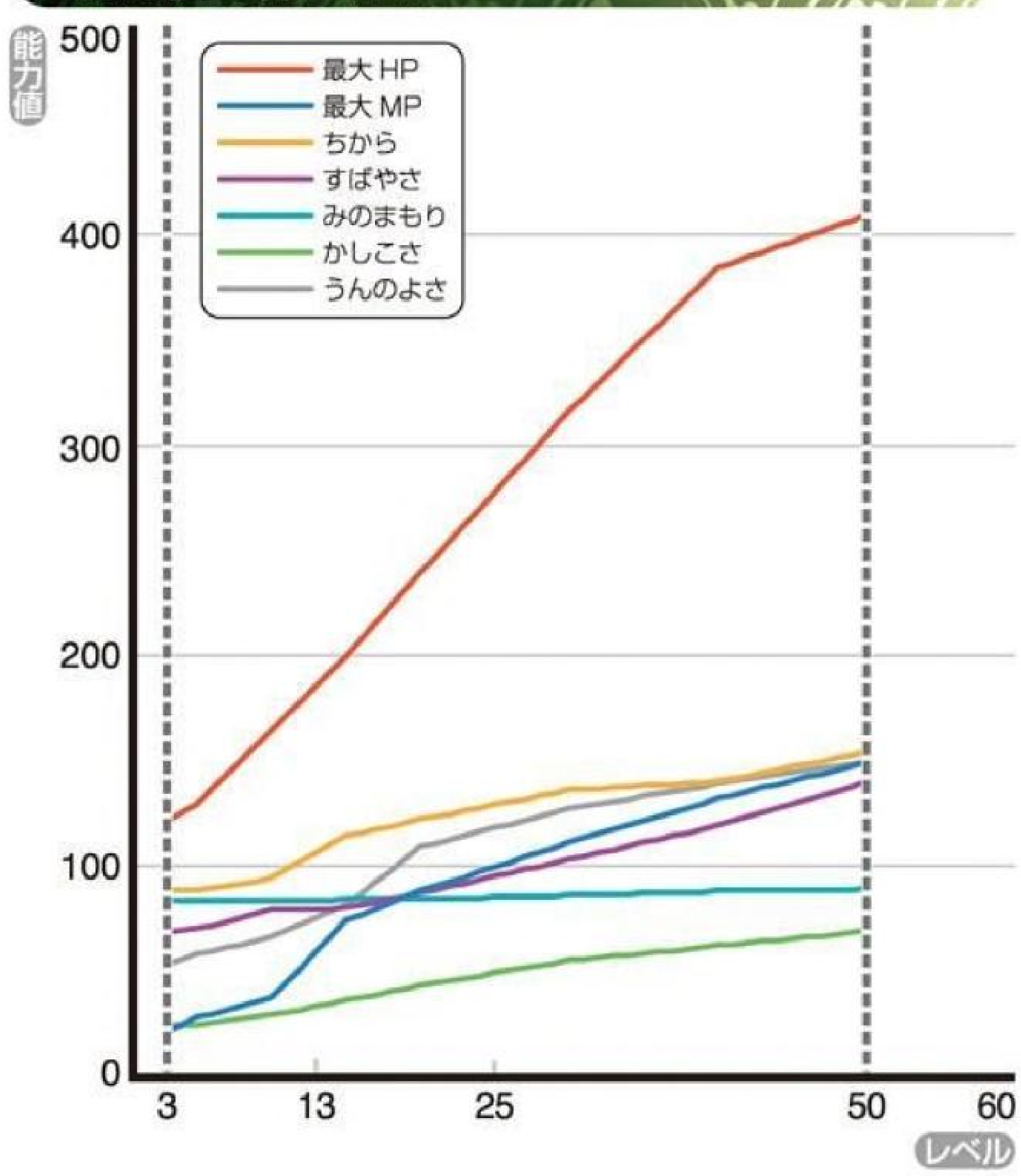
分類	名前	守備力
よろい	まほうのよろい	+60
よろい	デビルアーマー	+65
よろい	ほのおのよろい	+70
よろい	ミラーアーマー	+80
盾	はめつのたて 呪	――
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	ドラゴンシールド	+30
盾	ほのおのたて	+40
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	てっかめん	+25
かぶと	グレートヘルム	+45
装飾品	ほしふるうでわ	――
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	――
装飾品	メガンテのうでわ	――
装飾品	エルフのおまもり	――



特定のレベルでの能力値

	レベル3	レベル13	レベル25	レベル50
そのレベルに必要な経験値	1370	120805	448504	1359819
最大HP	122	186	278	410
最大MP	22	60	100	150
ちから	89	107	130	155
すばやさ	69	80	96	141
みのまもり	84	84	86	90
かしこさ	25	34	50	70
うんのよさ	54	76	119	150

能力値の伸びかた





プチヒーロー

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	プチヒロ	初期 1 ▶ 上限 99



仲間にできる場所
- 後 名産博物館周辺
- 後 天空への塔周辺
- 後 迷いの森周辺
- 後 迷いの森

勇者を目指すだけあって、レベルアップとともに能力値が順調に伸び、バギ系、デイン系の呪文と回復呪文をつぎつぎと覚えていく。最大MPだけはほとんど上がらないので、ふしぎなきのみで強化したいが、最大MPがゼロのうちはふしぎなきのみを使えない点に注意。

よく効いてしまう攻撃	ほぼ全部(ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系をのぞく)
効きにくい攻撃	ザキ系、マヒ系、マホトラ系
効かない攻撃	(なし)

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ライデイン	敵全体に70〜90のダメージ
5	ホイミ	味方ひとりのHPを30〜40回復
8	バギ	敵1グループに8〜24のダメージ
10	ベホイミ	味方ひとりのHPを75〜95回復
20	バギマ	敵1グループに25〜55のダメージ
30	トヘロス	移動中、弱い魔物に襲われなくなる
40	ベホマ	味方ひとりのHPを完全に回復
50	バギクロス	敵1グループに80〜180のダメージ
60	ミナデイン	敵1体に300〜350のダメージ

特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル25	レベル50	レベル99
そのレベルに必要な経験値	0	114857	1606076	6793384
最大HP	40	205	336	500
最大MP	0	3	20	30
ちから	44	81	148	255
すばやさ	20	77	118	200
みのまもり	45	56	68	130
かしこさ	20	47	73	110
うんのよさ	25	58	80	130

装備できるもの

グループE

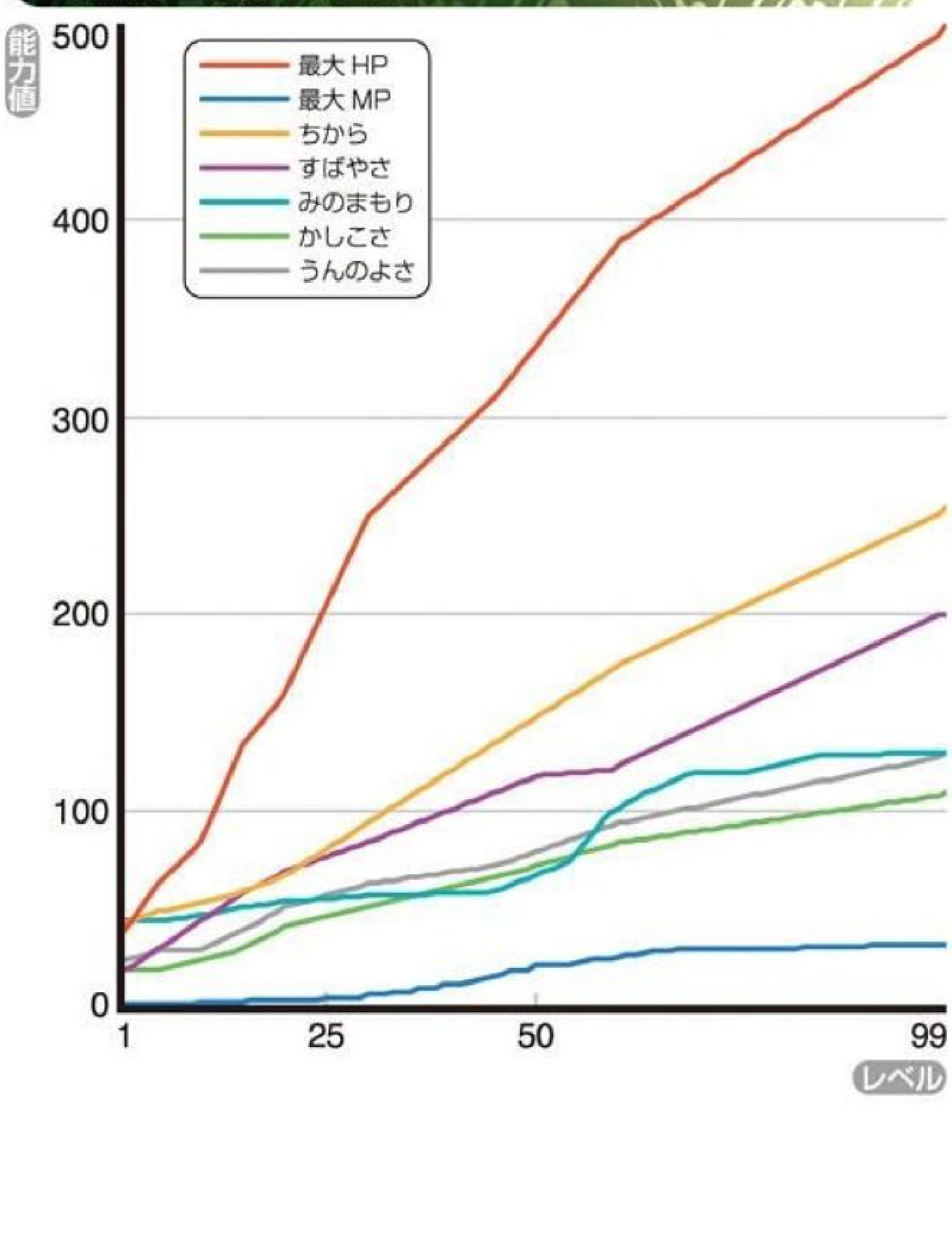
分類	名前	攻撃力
武器	くだものナイフ	+6
武器	ブロンズナイフ	+12
武器	どうのつるぎ	+13
武器	くさりがま	+27
武器	はがねのつるぎ	+33
武器	はじゃのつるぎ	+45
武器	まどろみのけん	+55
武器	はやぶさのけん	+67
武器	ゾンビキラー	+80
武器	ドラゴンキラー	+90
武器	みなごろしのけん 呪	+95
武器	もろばのつるぎ 呪	+99
武器	デーモンスピア	+99
武器	きせきのつるぎ	+100
武器	ふぶきのつるぎ	+105
武器	はかいのてっきゅう	+125
武器	メタルキングのけん	+130

分類	名前	守備力
よろい	かわのよろい	+11
よろい	うろこのよろい	+15
よろい	ステテコパンツ	+15
よろい	くさりかたびら	+19
よろい	せいどうのよろい	+21
よろい	てつのよろい	+25
よろい	はがねのよろい	+30
よろい	シルバーメイル	+40
よろい	せんしのパジャマ	+40
よろい	ドラゴンメイル	+50
よろい	やいばのよろい	+55
よろい	まほうのよろい	+60
よろい	ほのおのよろい	+70
よろい	しんぴのよろい	+75

分類	名前	守備力
よろい	ミラーアーマー	+80
よろい	メタルキングよろい	+95
盾	はめつのたて 呪	——
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	マジックシールド	+22
盾	ドラゴンシールド	+30
盾	ふうじんのたて	+35
盾	ダークシールド	+37
盾	ちからのたて	+45
盾	オーガシールド	+48
盾	みかがみのたて	+55
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	てっかめん	+25
かぶと	ちりょくのかぶと	+40
かぶと	グレートヘルム	+45
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——



能力値の伸びかた



プチファイター

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	プチファ	初期 1 ▶ 上限 99



仲間にできる場所
- 後 名産博物館周辺
- 後 天空への塔周辺
- 後 迷いの森

直接攻撃を得意とする戦士。レベルが低いうちは活躍しにくいものの、レベルアップ時に最大HPとちからが大きく成長しやすく、やがては強大なモンスターにも引けを取らないパワーを発揮できるようになる。特技はふたつ覚えるが、直接攻撃に専念させるほうがオススメ。

よく効いてしまう攻撃	ほぼ全部(ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)
効きにくい攻撃	ザキ系、マヒ系
効かない攻撃	マホトーン系、マホトラ系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ちからため	つぎの直接攻撃の威力を2倍強に
8	みなごろし	仲間か敵のいずれかに大ダメージ
──	──	──
──	──	──
──	──	──
──	──	──
──	──	──
──	──	──

特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル25	レベル50	レベル99
そのレベルに必要な経験値	0	117207	1629644	6398808
最大HP	60	206	402	527
最大MP	0	0	0	0
ちから	52	117	190	255
すばやさ	8	31	42	50
みのまもり	50	79	105	150
かしこさ	20	47	73	100
うんのよさ	25	58	80	130

装備できるもの

グループC

武器

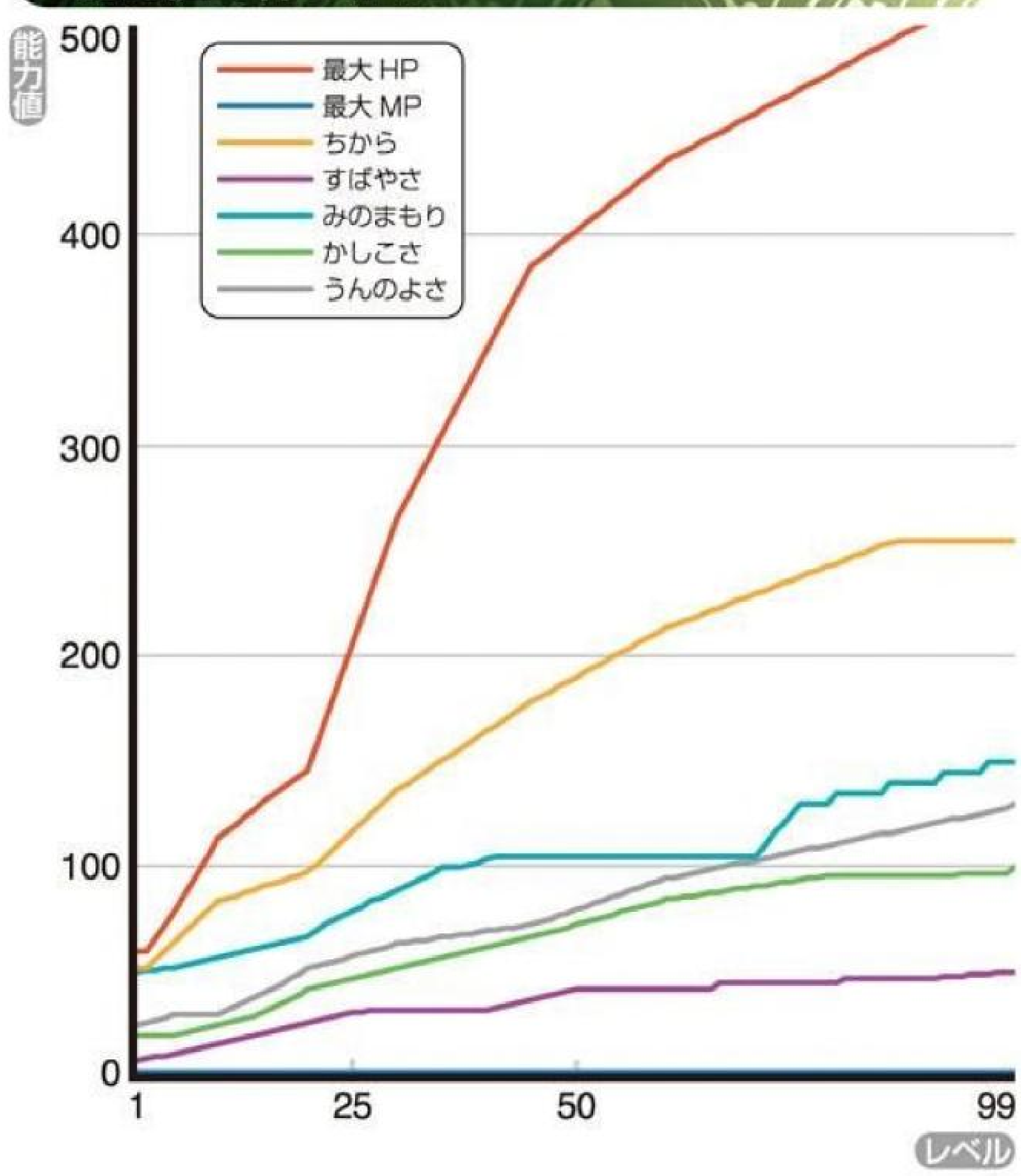
名前	攻撃力
ひのきのぼう	+2
たけのヤリ	+5
こんぼう	+9
おおきづち	+10
いしのオノ	+20
おおかなづち	+30
バトルアックス	+45
ウォーハンマー	+60
まじんのかなづち	+70
らいじんのヤリ	+85
ビッグボウガン	+110
はかいのてっきゅう	+125

よろい

名前	守備力
かわのこしまき	+12
てつのむねあて	+23
ぎんのむねあて	+40
せんしのパジャマ	+40
まほうのよろい	+60
まじんのよろい 呪	+85
メタルキングよろい	+95

	名前	守備力
盾	はめつのたて 呪	──
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	ドラゴンシールド	+30
盾	ほのおのたて	+40
盾	おおきなメダル 名	+40
盾	オーガシールド	+48
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	てっかめん	+25
かぶと	ちりょくのかぶと	+40
かぶと	グレートヘルム	+45
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	──
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	──
装飾品	メガンテのうでわ	──
装飾品	エルフのおまもり	──

能力値の伸びかた





プチプリースト

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	プチプリ	初期 1 ▶ 上限 99



仲間にできる場所
- 後 名産博物館周辺
- 後 天空への塔周辺
- 後 迷いの森周辺

レベルが上がるにつれてベホマ、フバーハ、ザオリクなどを覚えていく。ただし、最大MPはほとんど伸びず、呪文を多用させるにはふしぎなきのみが欠かせない。ちからとすばやさがレベルアップで着実に成長するので、レベルが高くなってきたら直接攻撃で戦わせる手も。

よく効いてしまう攻撃	ほぼ全部(ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系をのぞく)
効きにくい攻撃	マホトーン系
効かない攻撃	ザキ系、マヒ系、マホトラ系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ホイミ	味方ひとりのHPを30～40回復
5	ベホイミ	味方ひとりのHPを75～95回復
8	スクルト	味方全員の守備力を少し上げる
10	ザオラル	味方ひとりを蘇生(たまに失敗する)
20	ベホマ	味方ひとりのHPを完全に回復
30	マホカンタ	味方ひとりが受けた呪文を跳ね返す
40	フバーハ	味方全員が炎や吹雪に強くなる
50	ザオリク	味方ひとりを蘇生して完全に回復

装備できるもの　グループG

	名前	攻撃力
武器	ひのきのぼう	+2
武器	たけのヤリ	+5
武器	かしのつえ	+9
武器	てつのつえ	+22
武器	どくがのナイフ	+24
武器	いかずちのつえ	+29
武器	てんばつのつえ	+35
武器	まふうじのつえ	+40
武器	モーニングスター	+45
武器	りりょくのつえ	+55
武器	マグマのつえ	+63
武器	はがねのムチ	+65
武器	ふっかつのつえ	+66
武器	グリンガムのムチ	+100

	名前	守備力
よろい	ぬののふく	+4
よろい	たびびとのふく	+7

	名前	守備力
よろい	けがわのマント	+18
よろい	みかわしのふく	+28
よろい	やすらぎのローブ	+33
よろい	ふしぎなボレロ	+37
よろい	まどうしのローブ	+37
よろい	みずのはごろも	+55
よろい	ダークローブ	+55
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	ダークシールド	+37
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	けがわのフード	+11
かぶと	シルクハット	+20
かぶと	サタンヘルム	+30
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——

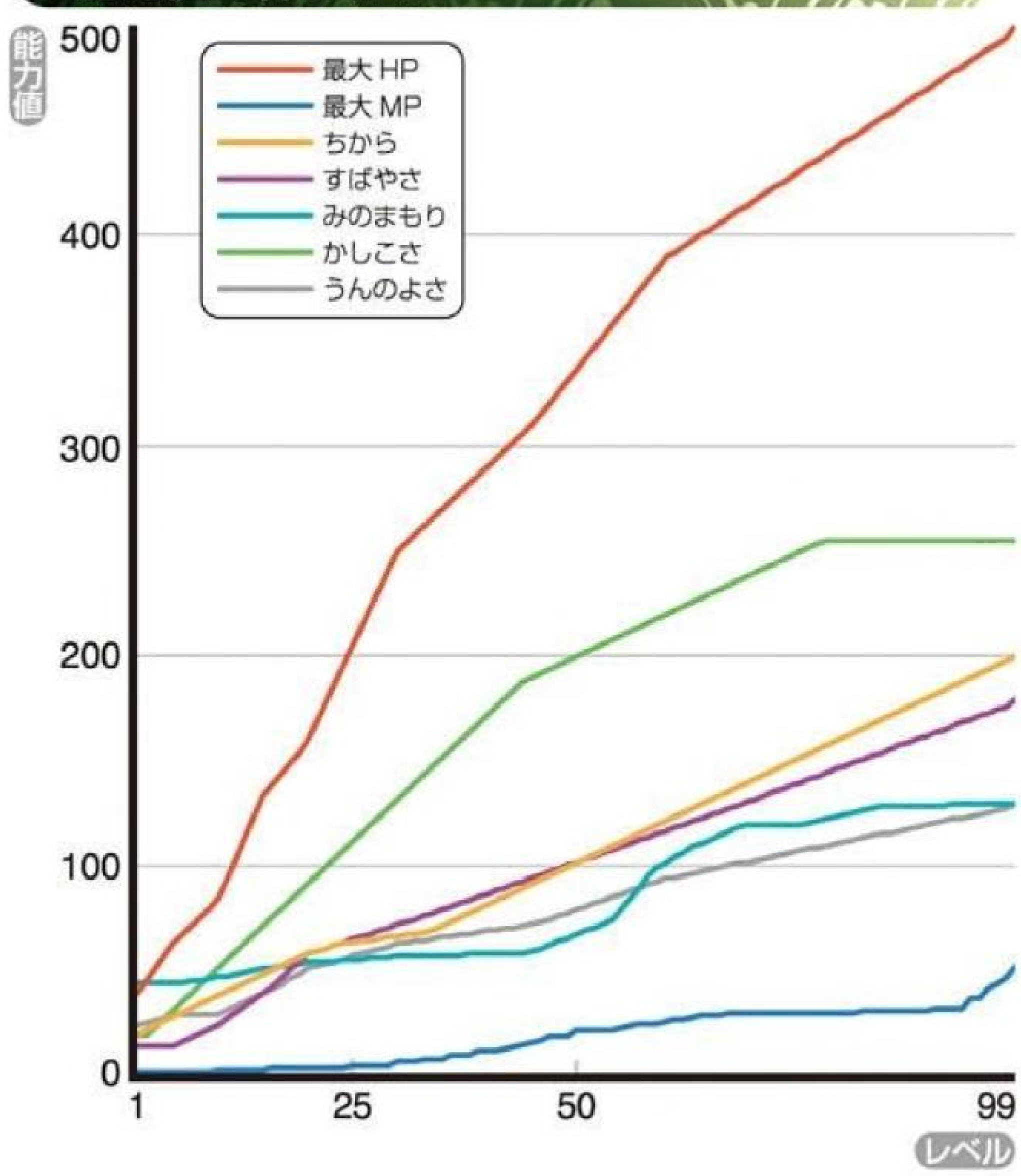




特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル25	レベル50	レベル99
そのレベルに必要な経験値	0	138414	1722758	7234227
最大HP	40	205	336	500
最大MP	0	3	20	50
ちから	20	64	102	200
すばやさ	15	66	102	180
みのまもり	45	56	68	130
かしこさ	20	112	200	255
うんのよさ	25	58	80	130

能力値の伸びかた



プチマージ

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	プチマジ	初期 1 ▶ 上限 99

仲間にできる場所
- 後 名産博物館周辺
- 後 天空への塔周辺
- 後 迷いの森周辺

最初からイオナズンを覚えており、レベル40に達するとベギラゴンを唱えることも可能になる。ただし、それらの呪文をあつかうには、最大MPの値があまりにも低い。プチマージが持つ能力を最大限に発揮したいなら、ふしぎなきのみをたくさん使う必要がある。

よく効いてしまう攻撃	ほぼ全部(ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系をのぞく)
効きにくい攻撃	ザキ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系
効かない攻撃	(なし)

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	イオナズン	敵全体に120〜160のダメージ
5	ギラ	敵1グループに16〜24のダメージ
8	ルカナン	敵1グループの守備力を下げる
10	イオ	敵全体に20〜30のダメージ
20	ベギラマ	敵1グループに30〜42のダメージ
30	イオラ	敵全体に52〜68のダメージ
40	ベギラゴン	敵1グループに88〜112のダメージ
――	――	――

装備できるもの

グループG

分類	名前	攻撃力
武器	ひのきのぼう	+2
武器	たけのヤリ	+5
武器	かしのつえ	+9
武器	てつのつえ	+22
武器	どくがのナイフ	+24
武器	いかずちのつえ	+29
武器	てんばつのつえ	+35
武器	まふうじのつえ	+40
武器	モーニングスター	+45
武器	りりょくのつえ	+55
武器	マグマのつえ	+63
武器	はがねのムチ	+65
武器	ふっかつのつえ	+66
武器	グリンガムのムチ	+100

分類	名前	守備力
よろい	ぬののふく	+4
よろい	たびびとのふく	+7

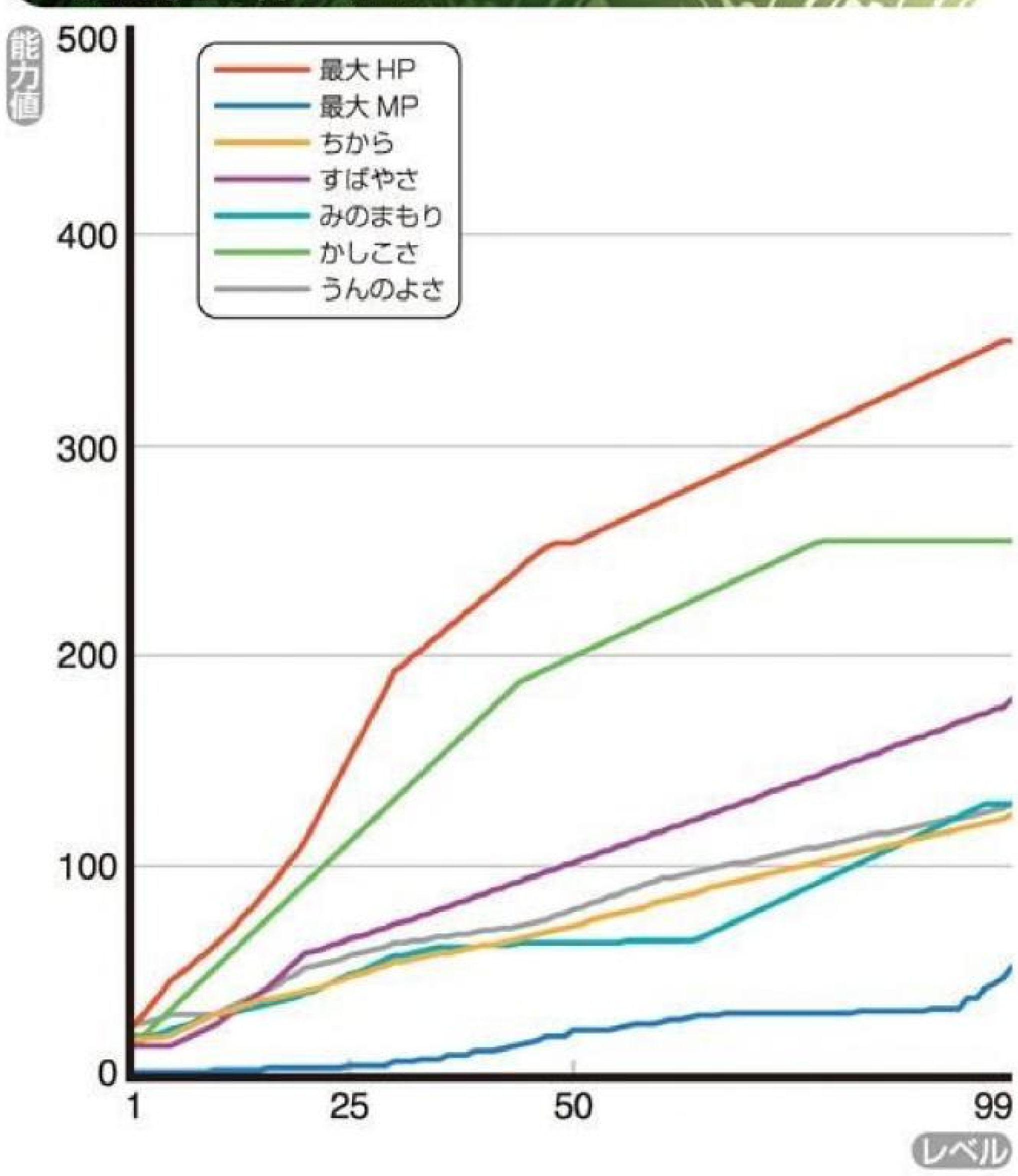
分類	名前	守備力
よろい	けがわのマント	+18
よろい	みかわしのふく	+28
よろい	やすらぎのローブ	+33
よろい	ふしぎなボレロ	+37
よろい	まどうしのローブ	+37
よろい	みずのはごろも	+55
よろい	ダーククローブ	+55
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	ダークシールド	+37
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	けがわのフード	+11
かぶと	シルクハット	+20
かぶと	サタンヘルム	+30
装飾品	ほしふるうでわ	――
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	――
装飾品	メガンテのうでわ	――
装飾品	エルフのおまもり	――



特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル25	レベル50	レベル99
そのレベルに必要な経験値	0	138414	1722758	7234227
最大HP	25	152	254	350
最大MP	0	3	20	50
ちから	18	48	72	125
すばやさ	15	66	102	180
みのまもり	17	49	64	130
かしこさ	20	112	200	255
うんのよさ	25	58	80	130

能力値の伸びかた



スライムベホマズン

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♡♡	ベホズン	初期 3 ▶ 上限 20



仲間にできる場所
後 天空への塔

ベホマズンを唱えることができるほか、強敵との戦闘に役立つフバーハやザオリクなどの呪文も覚えていく。ベホマズンの消費MPが多いものの、最大MPが最初から高いうえにレベルアップするごとに大きく伸びていくため、MP不足にはなりにくい。

よく効いてしまう攻撃	ほぼ全部（ザキ系、ラリホー系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系をのぞく）
効きにくい攻撃	ザキ系、マヒ系、マホトーン系、1ターン休み系
効かない攻撃	ラリホー系、毒系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ベホマズン	味方全員のHPを完全に回復
(最初から)	マホトラ	敵1体からMPを5～11奪い取る
5	マホキテ	味方ひとりが受けた呪文のMPを吸収
7	フバーハ	味方全員が炎や吹雪に強くなる
10	ザオリク	味方ひとりを蘇生して完全に回復
14	メガザル	命を捨てて仲間全員を完全に蘇生・回復
17	パルプンテ	25種類ある効果のいずれかが発生
20	ドラゴラム	竜に変身して炎かツメで攻撃

特定のレベルでの能力値

	レベル3	レベル5	レベル10	レベル20
そのレベルに必要な経験値	1769	20315	80506	501140
最大HP	141	150	190	400
最大MP	135	150	200	500
ちから	95	95	100	120
すばやさ	58	67	80	128
みのまもり	114	118	125	130
かしこさ	50	50	58	70
うんのよさ	107	115	123	150

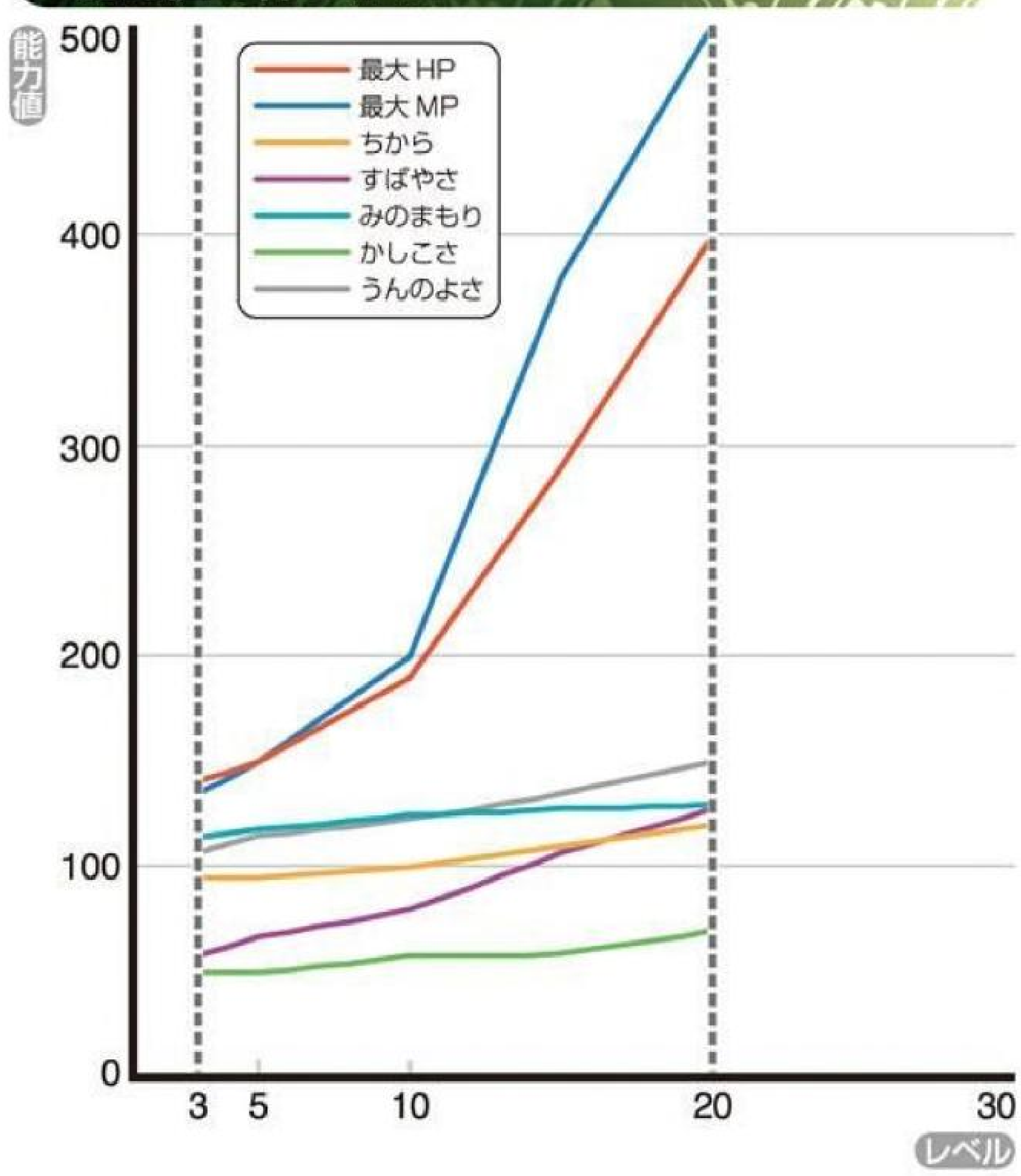
装備できるもの

グループB

	名前	攻撃力
武器	どくばり	+1
武器	とがったホネ	+6
武器	いしのキバ	+12
武器	ブーメラン	+15
武器	やいばのブーメラン	+25
武器	はがねのキバ	+35
武器	キラーピアス	+35
武器	ほのおのブーメラン	+65
武器	あくまのツメ	+90
武器	オリハルコンのキバ	+115
武器	メタルキングのけん	+130

	名前	守備力
よろい	さまようよろい 呪	――
よろい	ただのぬのきれ	+3
よろい	ステテコパンツ	+15
よろい	スライムのふく	+20
よろい	カメのこうら	+33
よろい	ふしぎなボレロ	+37
よろい	けんじゃのローブ	+50
よろい	オラクルやのののれん 名	+50
よろい	みずのはごろも	+55
よろい	まほうのよろい	+60
よろい	メタルキングよろい	+95
盾	おなべのふた	+2
盾	マジックシールド	+22
盾	みかがみのたて	+55
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	とんがりぼうし	+3
かぶと	かいがらぼうし	+7
かぶと	シルクハット	+20
かぶと	かぜのぼうし	+28
かぶと	しあわせのぼうし	+35
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	――
装飾品	ビアンカのリボン	――
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	――
装飾品	メガンテのうでわ	――
装飾品	エルフのおまもり	――

能力値の伸びかた







ソルジャーブル

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	ブルート	初期 3 ▶ 上限 30



仲間にできる場所
- 後 天空への塔 2F～9F
- 後 地下遺跡の洞窟 B1～B2
- 後 封印の洞窟 B4

バイキルトやルカナンで補助しつつ、直接攻撃で大ダメージを与えていく戦いかたを得意とする。レベルアップ時の能力値の伸びは、最大HPをのぞくとややもの足りないが、豊富な装備品でおぎなうことが可能だ。最大MPの低さを考えて、呪文の多用はひかえよう。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	きあいため	つぎの直接攻撃の威力を2倍強に
5	スカラ	味方ひとりの守備力を上げる
10	バイキルト	味方ひとりの直接攻撃の威力を2倍に
15	ルカナン	敵1グループの守備力を下げる
―	―	―
―	―	―
―	―	―
―	―	―

よく効いてしまう攻撃	メラ系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系
効きにくい攻撃	ヒャド系、バギ系、吹雪系、ラリホー系、毒系、1ターン休み系
効かない攻撃	ザキ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系

装備できるもの

グループE

分類	名前	攻撃力
武器	くだものナイフ	+6
武器	ブロンズナイフ	+12
武器	どうのつるぎ	+13
武器	くさりがま	+27
武器	はがねのつるぎ	+33
武器	はじゃのつるぎ	+45
武器	まどろみのけん	+55
武器	はやぶさのけん	+67
武器	ゾンビキラー	+80
武器	ドラゴンキラー	+90
武器	みなごろしのけん 呪	+95
武器	もろばのつるぎ 呪	+99
武器	デーモンスピア	+99
武器	きせきのつるぎ	+100
武器	ふぶきのつるぎ	+105
武器	はかいのてっきゅう	+125
武器	メタルキングのけん	+130

分類	名前	守備力
よろい	かわのよろい	+11
よろい	うろこのよろい	+15
よろい	ステテコパンツ	+15
よろい	くさりかたびら	+19
よろい	せいどうのよろい	+21
よろい	てつのよろい	+25
よろい	はがねのよろい	+30
よろい	シルバーメイル	+40
よろい	せんしのパジャマ	+40
よろい	ドラゴンメイル	+50
よろい	やいばのよろい	+55
よろい	まほうのよろい	+60
よろい	ほのおのよろい	+70
よろい	しんぴのよろい	+75

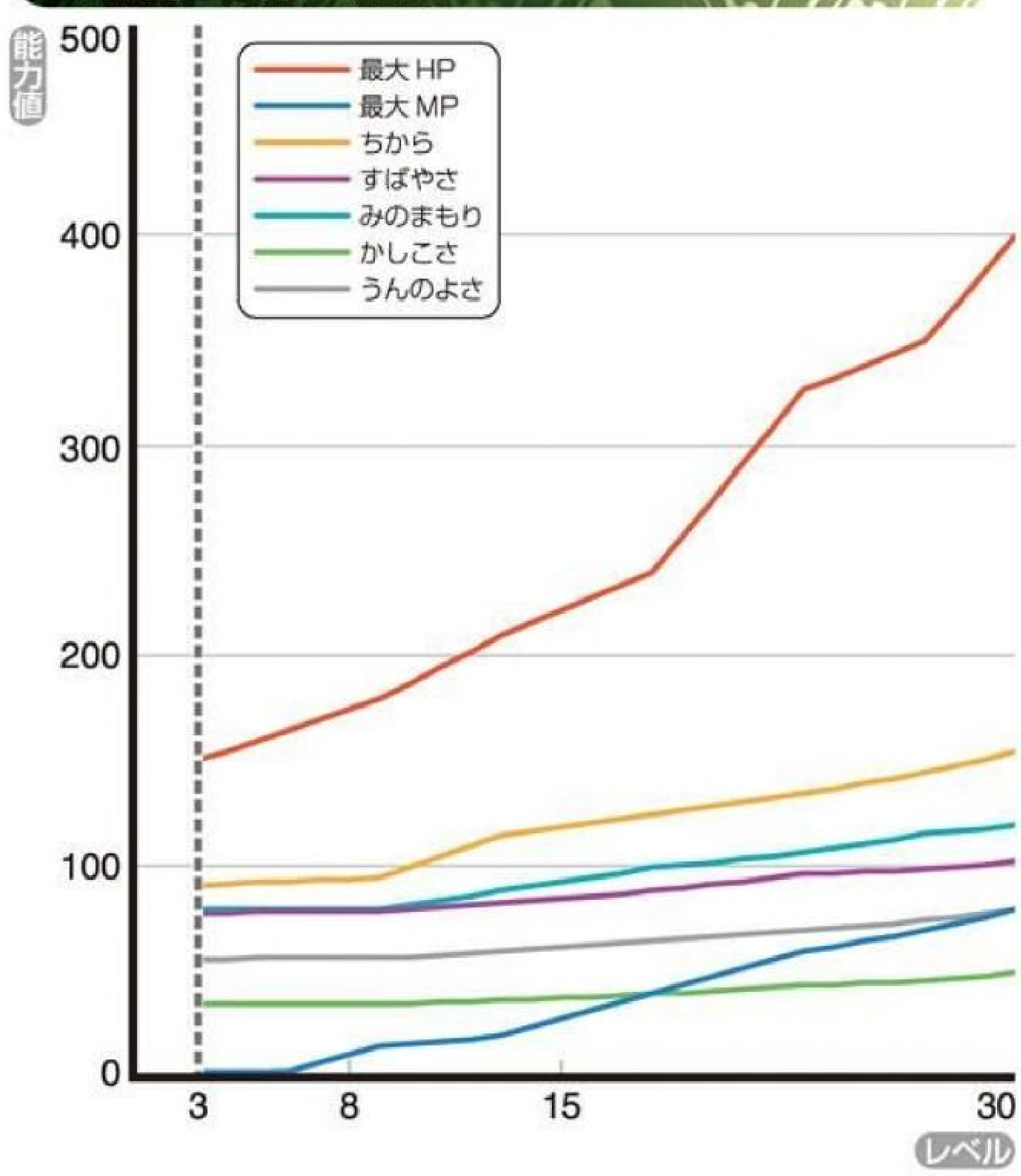
分類	名前	守備力
よろい	ミラーアーマー	+80
よろい	メタルキングよろい	+95
盾	はめつのたて 呪	―
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	マジックシールド	+22
盾	ドラゴンシールド	+30
盾	ふうじんのたて	+35
盾	ダークシールド	+37
盾	ちからのたて	+45
盾	オーガシールド	+48
盾	みかがみのたて	+55
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	てっかめん	+25
かぶと	ちりょくのかぶと	+40
かぶと	グレートヘルム	+45
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	―
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	―
装飾品	メガンテのうでわ	―
装飾品	エルフのおまもり	―



特定のレベルでの能力値

そのレベルに必要な経験値	レベル3 1050	レベル8 36147	レベル15 216524	レベル30 1316774
最大HP	151	175	222	400
最大MP	0	11	28	80
ちから	91	94	119	155
すばやさ	78	79	85	103
みのまもり	80	80	93	120
かしこさ	35	35	38	50
うんのよさ	56	57	62	80

能力値の伸びかた



DRAGON QUEST V OFFICIAL GUIDE BOOK

サターンヘルム

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♡♡	ヘルム	初期 5 ▶ 上限 50

仲間にできる場所
- 後 地下遺跡の洞窟
- 後 封印の洞窟 B1～B3



最大HPとみのまもりが最初から高く、しかも最大HPはレベル18からさらに伸びはじめる。攻撃への耐性も優秀で、装備できるものがごく少数ながらも守備能力の高さはかなりのもの。強力な攻撃手段は持たないので、戦闘ではおもにサポートをまかせよう。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ぶきみなひかり	敵1グループの耐性を下げる
(最初から)	たいあたり	命を捨てて敵1体のHPを残りわずかに
8	シャナク	味方ひとりの呪いを解く
15	まぶしいひかり	敵全体の命中率を下げる
30	めいそう	自分のHPを500回復
40	ザオリク	味方ひとりを蘇生して完全に回復
―	―	―
―	―	―

装備できるもの

グループI

武器 名前	攻撃力
どくばり	+1
いしのキバ	+12
はがねのキバ	+35

よろい 名前	守備力
スライムのふく	+20
カメのこうら	+33

	名前	守備力
盾	―	―
かぶと	シルクハット	+20
装飾品	ほしふるうでわ	―
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	―
装飾品	メガンテのうでわ	―
装飾品	エルフのおまもり	―



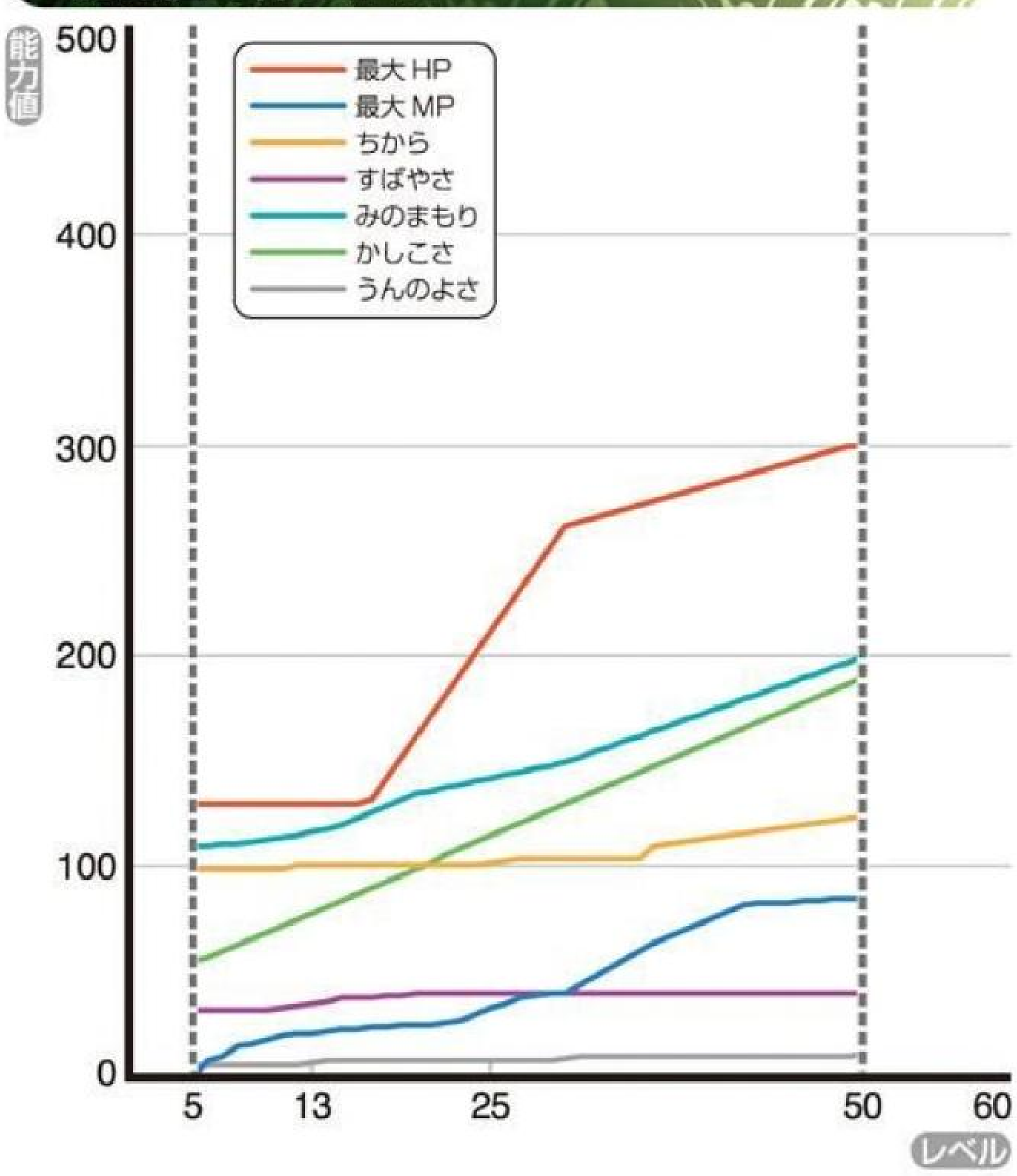


よく効いてしまう攻撃	ルカニ系
効きにくい攻撃	ギラ系、イオ系、ヒャド系、炎系、吹雪系
効かない攻撃	バギ系、デイン系、ザキ系、ラリホー系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

特定のレベルでの能力値

	レベル5	レベル13	レベル25	レベル50
そのレベルに必要な経験値	8779	93966	432939	1557027
最大HP	130	130	212	300
最大MP	0	21	33	85
ちから	99	101	102	124
すばやさ	32	35	40	40
みのまもり	110	117	142	200
かしこさ	55	78	115	190
うんのよさ	6	7	8	11

能力値の伸びかた





メガザルロック

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♡♡	メガーザ	初期 3 ▶ 上限 20



仲間にできる場所
- 後 迷いの森周辺
- 後 迷いの森
- 後 ボブルの塔 B1～B3
- 後 謎の洞窟 B1～B2

最大HPとみのまもりが高く、多くの攻撃が効きにくい、守りに秀でたモンスター。レベルが上がると最大HPがさらに伸びていく。強い武器を身につけられず、攻撃では活躍しにくいものの、メガザルを最初から覚えているので、仲間にいれば全滅の危険性がかなり減る。

よく効いてしまう攻撃	ルカニ系
効きにくい攻撃	ほぼ全部(ルカニ系、ラリホー系、メダパニ系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系をのぞく)
効かない攻撃	毒系、1ターン休み系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	メガザル	命を捨てて仲間全員を完全に蘇生·回復
6	たいあたり	命を捨てて敵1体のHPを残りわずかに
8	マホカンタ	味方ひとりが受けた呪文を跳ね返す
10	まぶしいひかり	敵全体の命中率を下げる
14	ザオラル	味方ひとりを蘇生(たまに失敗する)
20	いなずま	敵全体に50～70のダメージ
——	——	——
——	——	——

特定のレベルでの能力値

そのレベルに必要な経験値	レベル3 2287	レベル5 36194	レベル10 152257	レベル20 620054
最大HP	205	230	280	330
最大MP	17	30	100	150
ちから	107	110	115	130
すばやさ	52	54	57	69
みのまもり	175	185	190	210
かしこさ	15	20	30	30
うんのよさ	125	150	200	250

装備できるもの

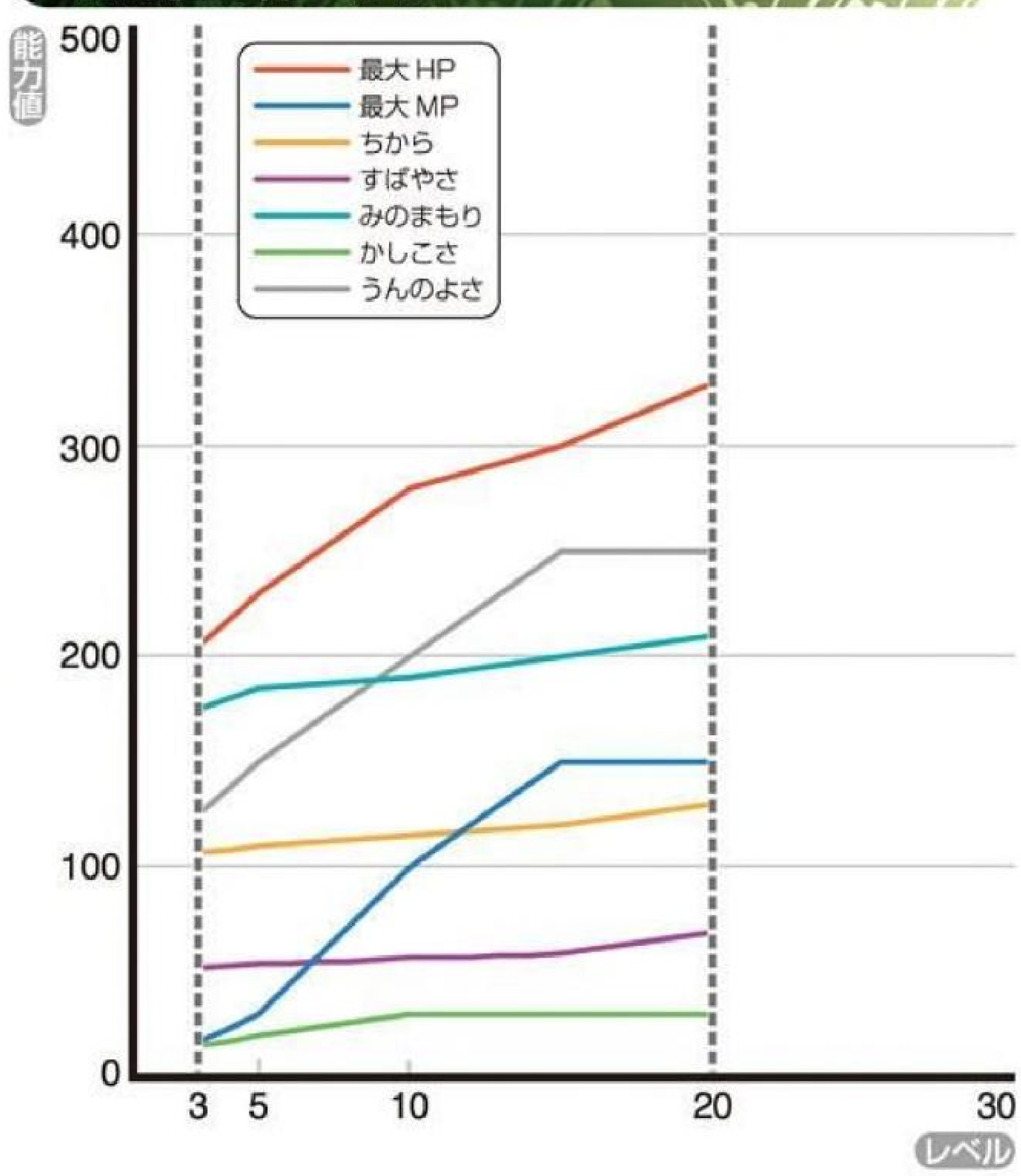
グループI

	名前	攻撃力
武器	どくばり	+1
武器	いしのキバ	+12
武器	はがねのキバ	+35

	名前	守備力
よろい	スライムのふく	+20
よろい	カメのこうら	+33

	名前	守備力
盾	——	——
かぶと	シルクハット	+20
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——

能力値の伸びかた









アンクルホーン

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♥	アンクル	初期 4 ▶ 上限 40



仲間にできる場所
- 後 迷いの森
- 後 ボブルの塔 B1～B3

強力な武器を装備して直接攻撃で相手に大ダメージを与えられるほか、ベギラゴンやマヒャドを唱えることもできるなど、高い攻撃能力を備えている。最大HP、最大MP、ちからがレベルアップ時に成長しやすく、とくにレベル7～18あたりでの伸びが大きい。

よく効いてしまう攻撃	（なし）
効きにくい攻撃	ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マホトラ系
効かない攻撃	1ターン休み系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ベギラマ	敵1グループに30～42のダメージ
(最初から)	バギマ	敵1グループに25～55のダメージ
(最初から)	ヒャダルコ	敵1グループに42～58のダメージ
7	おたけび	敵全体を1ターン休みにする
9	きあいため	つぎの直接攻撃の威力を2倍強に
11	ベギラゴン	敵1グループに88～112のダメージ
13	ぶきみなひかり	敵1グループの耐性を下げる
15	マヒャド	敵全体に80～104のダメージ

特定のレベルでの能力値

	レベル4	レベル10	レベル20	レベル40
そのレベルに必要な経験値	7561	240864	945770	2525882
最大HP	175	280	356	450
最大MP	38	100	221	350
ちから	95	115	152	200
すばやさ	85	94	107	127
みのまもり	85	90	97	130
かしこさ	50	60	70	90
うんのよさ	93	100	121	130

装備できるもの

グループE

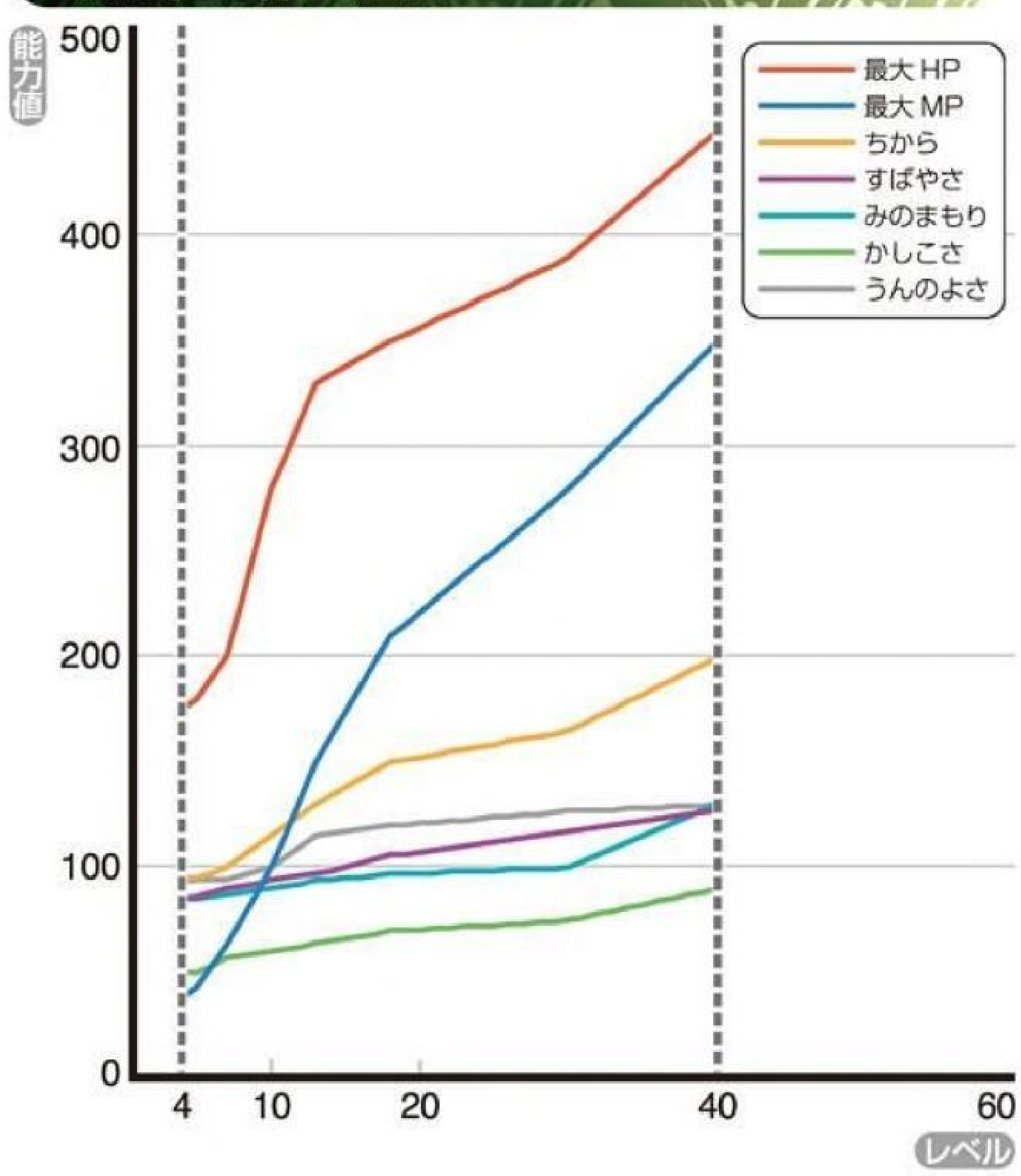
種類	名前	攻撃力
武器	くだものナイフ	+6
武器	ブロンズナイフ	+12
武器	どうのつるぎ	+13
武器	くさりがま	+27
武器	はがねのつるぎ	+33
武器	はじゃのつるぎ	+45
武器	まどろみのけん	+55
武器	はやぶさのけん	+67
武器	ゾンビキラー	+80
武器	ドラゴンキラー	+90
武器	みなごろしのけん 呪	+95
武器	もろばのつるぎ 呪	+99
武器	デーモンスピア	+99
武器	きせきのつるぎ	+100
武器	ふぶきのつるぎ	+105
武器	はかいのてっきゅう	+125
武器	メタルキングのけん	+130

種類	名前	守備力
よろい	かわのよろい	+11
よろい	うろこのよろい	+15
よろい	ステテコパンツ	+15
よろい	くさりかたびら	+19
よろい	せいどうのよろい	+21
よろい	てつのよろい	+25
よろい	はがねのよろい	+30
よろい	シルバーメイル	+40
よろい	せんしのパジャマ	+40
よろい	ドラゴンメイル	+50
よろい	やいばのよろい	+55
よろい	まほうのよろい	+60
よろい	ほのおのよろい	+70
よろい	しんぴのよろい	+75

種類	名前	守備力
よろい	ミラーアーマー	+80
よろい	メタルキングよろい	+95
盾	はめつのたて 呪	――
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	マジックシールド	+22
盾	ドラゴンシールド	+30
盾	ふうじんのたて	+35
盾	ダークシールド	+37
盾	ちからのたて	+45
盾	オーガシールド	+48
盾	みかがみのたて	+55
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	てっかめん	+25
かぶと	ちりょくのかぶと	+40
かぶと	グレートヘルム	+45
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	――
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	――
装飾品	メガンテのうでわ	――
装飾品	エルフのおまもり	――



能力値の伸びかた



ガップリン

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♥	ガップル	初期 1 ▶ 上限 20



仲間にできる場所
- 後 妖精の村周辺
- 後 ドワーフの洞窟 B3

仲間にできる時期が遅いわりに能力値は低めで、上限レベルでようやく、冒険終盤に仲間になる強いモンスターの初期レベルに並ぶ。強力な装備品を身につけられないのもツラいところだ。ねむりこうげきやラリホーマが効く相手との戦闘では、活躍する機会がある。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	たいあたり	命を捨てて敵1体のHPを残りわずかに
(最初から)	ねむりこうげき	敵1体にダメージを与えて眠らせる
3	ラリホー	敵1グループを眠らせる
5	まぶしいひかり	敵全体の命中率を下げる
10	スカラ	味方ひとりの守備力を上げる
15	ラリホーマ	敵1グループを高確率で眠らせる
──	──	──
──	──	──

装備できるもの

グループI

武器 名前	攻撃力
どくばり	+1
いしのキバ	+12
はがねのキバ	+35

よろい 名前	守備力
スライムのふく	+20
カメのこうら	+33

	名前	守備力
盾	──	──
かぶと	シルクハット	+20
装飾品	ほしふるうでわ	──
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	──
装飾品	メガンテのうでわ	──
装飾品	エルフのおまもり	──



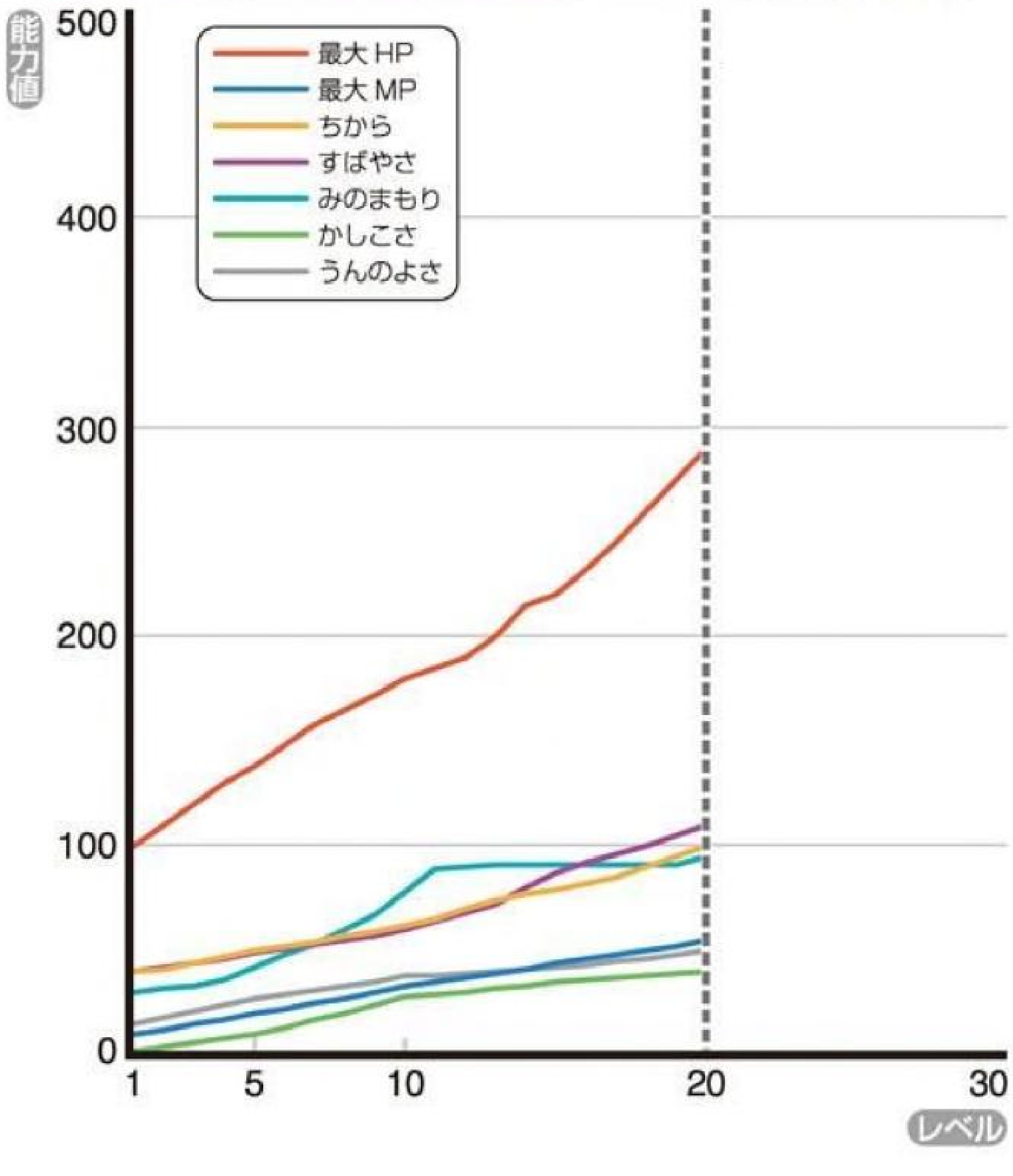


よく効いてしまう攻撃	すべて
効きにくい攻撃	(なし)
効かない攻撃	(なし)

特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル5	レベル10	レベル20
そのレベルに必要な経験値	0	1891	5263	51819
最大HP	100	138	180	290
最大MP	10	20	33	55
ちから	40	50	62	100
すばやさ	40	49	60	110
みのまもり	30	42	78	95
かしこさ	2	10	28	40
うんのよさ	15	27	38	50

能力値の伸びかた





コロヒーロー

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	コロヒロ	初期 1 ▶ 上限 99



仲間にできる場所
後 妖精の村周辺

最初からギガデインを覚えているが、MP不足で唱えられない。レベルが上がるにつれて各能力値が順調に成長していき、ベホマやバイキルトまで覚えるものの、最大MPだけは最後まで伸びにくいまま。ただし、レベル10からはふしぎなきのみで最大MPを上げられる。

よく効いてしまう攻撃	メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、毒系
効きにくい攻撃	マホトラ系
効かない攻撃	（なし）

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ギガデイン	敵1グループに175～225のダメージ
5	ニフラム	敵1グループを消し去る
15	スカラ	味方ひとりの守備力を上げる
25	マホキテ	味方ひとりが受けた呪文のMPを吸収
30	ベホマ	味方ひとりのHPを完全に回復
45	スクルト	味方全員の守備力を少し上げる
55	バイキルト	味方ひとりの直接攻撃の威力を2倍に
——	——	——

特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル25	レベル50	レベル99
そのレベルに必要な経験値	0	114857	1606076	6793384
最大HP	40	205	336	500
最大MP	0	3	20	30
ちから	44	81	148	255
すばやさ	20	77	118	200
みのまもり	45	56	68	130
かしこさ	20	47	73	110
うんのよさ	25	58	80	130

装備できるもの

グループE

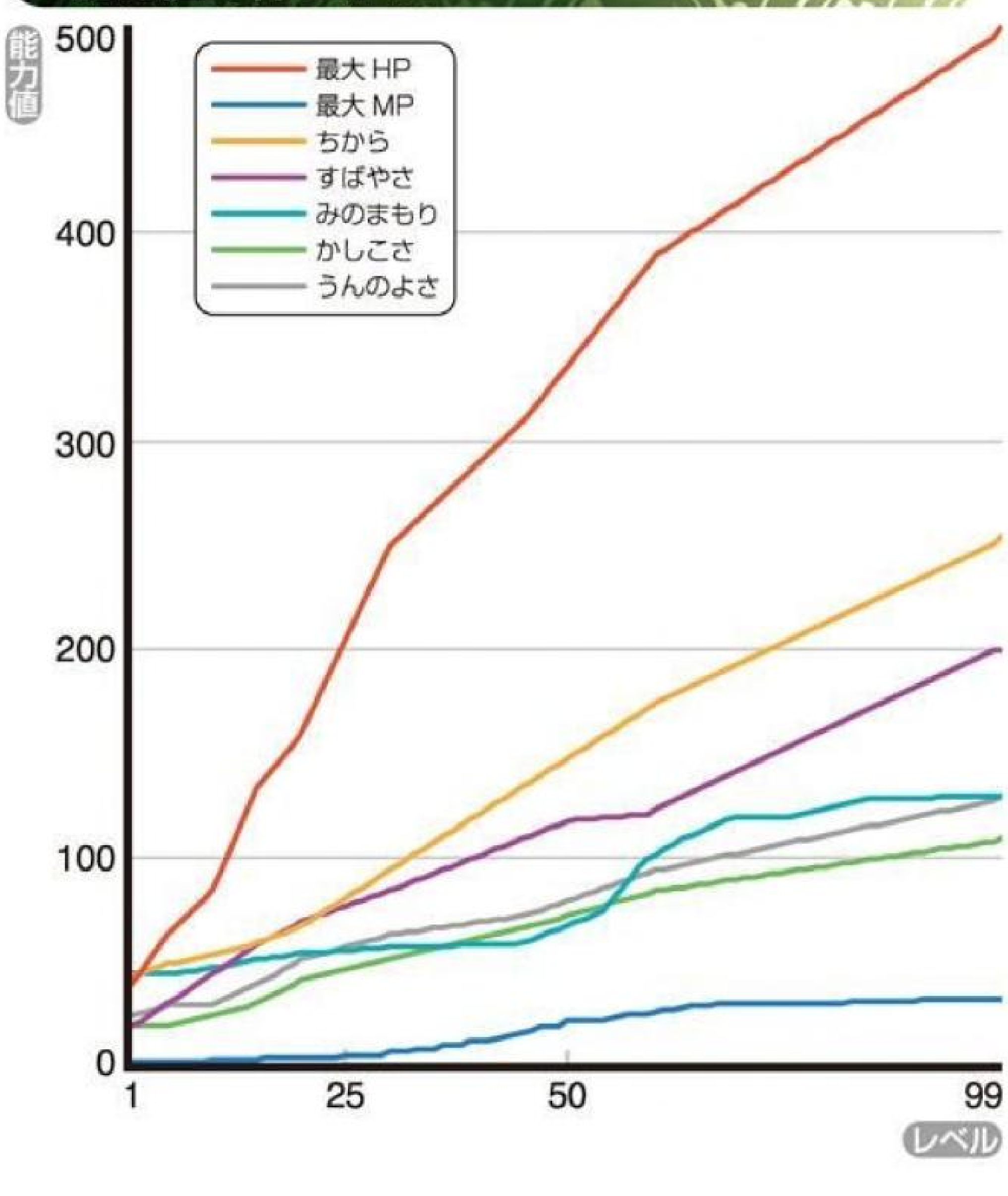
分類	名前	攻撃力
武器	くだものナイフ	+6
武器	ブロンズナイフ	+12
武器	どうのつるぎ	+13
武器	くさりがま	+27
武器	はがねのつるぎ	+33
武器	はじゃのつるぎ	+45
武器	まどろみのけん	+55
武器	はやぶさのけん	+67
武器	ゾンビキラー	+80
武器	ドラゴンキラー	+90
武器	みなごろしのけん 呪	+95
武器	もろばのつるぎ 呪	+99
武器	デーモンスピア	+99
武器	きせきのつるぎ	+100
武器	ふぶきのつるぎ	+105
武器	はかいのてっきゅう	+125
武器	メタルキングのけん	+130

分類	名前	守備力
よろい	かわのよろい	+11
よろい	うろこのよろい	+15
よろい	ステテコパンツ	+15
よろい	くさりかたびら	+19
よろい	せいどうのよろい	+21
よろい	てつのよろい	+25
よろい	はがねのよろい	+30
よろい	シルバーメイル	+40
よろい	せんしのパジャマ	+40
よろい	ドラゴンメイル	+50
よろい	やいばのよろい	+55
よろい	まほうのよろい	+60
よろい	ほのおのよろい	+70
よろい	しんぴのよろい	+75

分類	名前	守備力
よろい	ミラーアーマー	+80
よろい	メタルキングよろい	+95
盾	はめつのたて 呪	——
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	マジックシールド	+22
盾	ドラゴンシールド	+30
盾	ふうじんのたて	+35
盾	ダークシールド	+37
盾	ちからのたて	+45
盾	オーガシールド	+48
盾	みかがみのたて	+55
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	てっかめん	+25
かぶと	ちりょくのかぶと	+40
かぶと	グレートヘルム	+45
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——



能力値の伸びかた





コロファイター

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	コロファ	初期 1 ▶ 上限 99



仲間にできる場所
後 妖精の村周辺

すばやさが低く、誰よりも行動が遅れがちだが、レベルアップとともに最大HPとちからが着実に上がり、少しずつ戦闘で活躍できるようになっていく。1ターン休み系の攻撃が効くモンスターに対しては、レベル10で覚えるおたけびを使っていくのも有効だ。

よく効いてしまう攻撃	ほぼ全部(ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)
効きにくい攻撃	(なし)
効かない攻撃	マホトーン系、マホトラ系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	きあいため	つぎの直接攻撃の威力を2倍強に
10	おたけび	敵全体を1ターン休みにする
——	——	——
——	——	——
——	——	——
——	——	——
——	——	——
——	——	——

特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル25	レベル50	レベル99
そのレベルに必要な経験値	0	117207	1629644	6398808
最大HP	60	206	402	527
最大MP	0	0	0	0
ちから	52	117	190	255
すばやさ	8	31	42	50
みのまもり	50	79	105	150
かしこさ	20	47	73	100
うんのよさ	25	58	80	130

装備できるもの

グループC

武器

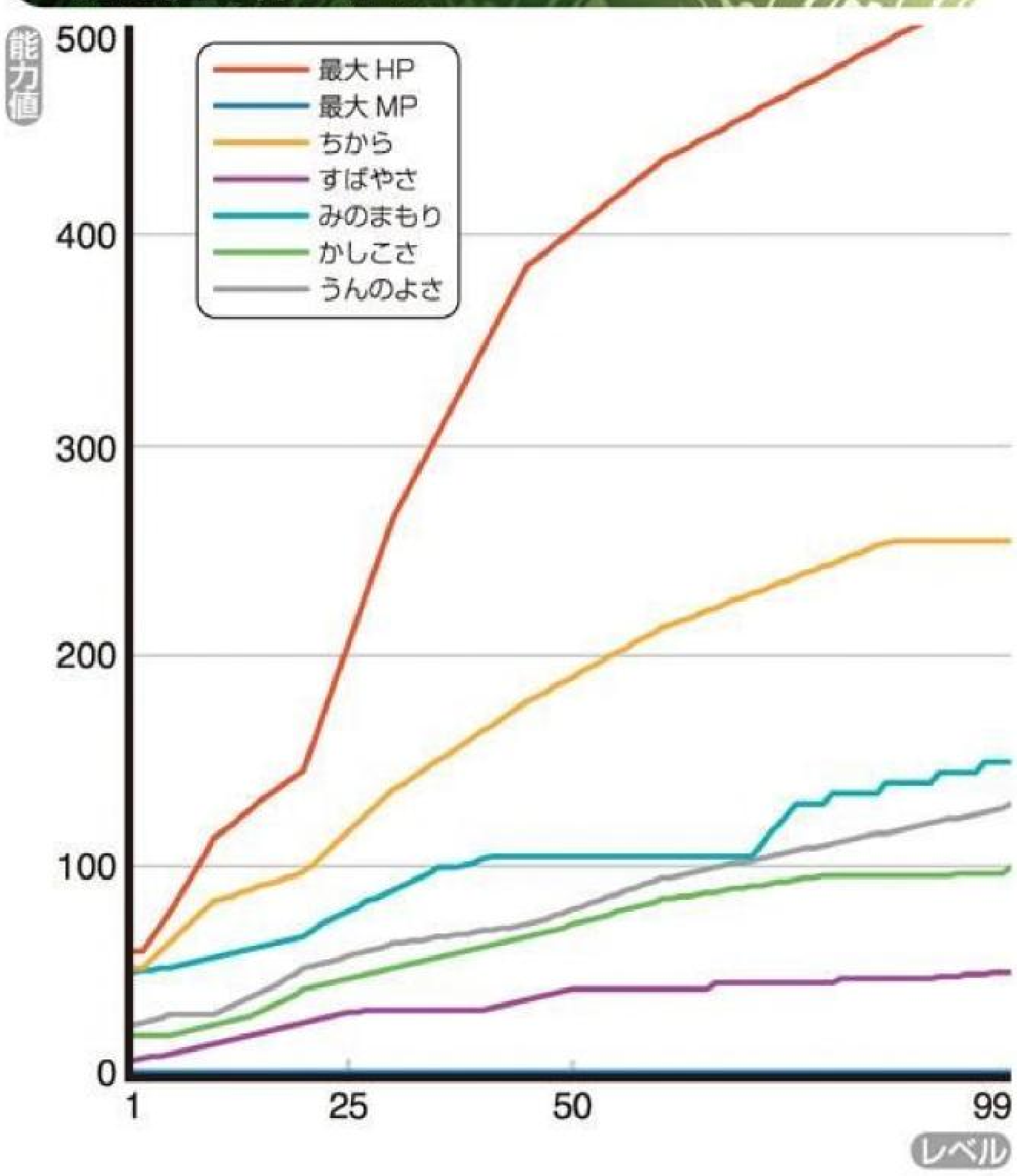
名前	攻撃力
ひのきのぼう	+2
たけのヤリ	+5
こんぼう	+9
おおきづち	+10
いしのオノ	+20
おおかなづち	+30
バトルアックス	+45
ウォーハンマー	+60
まじんのかなづち	+70
らいじんのヤリ	+85
ビッグボウガン	+110
はかいのてっきゅう	+125

よろい

名前	守備力
かわのこしまき	+12
てつのむねあて	+23
ぎんのむねあて	+40
せんしのパジャマ	+40
まほうのよろい	+60
まじんのよろい 呪	+85
メタルキングよろい	+95

	名前	守備力
盾	はめつのたて 呪	——
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	ドラゴンシールド	+30
盾	ほのおのたて	+40
盾	おおきなメダル 名	+40
盾	オーガシールド	+48
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	てっかめん	+25
かぶと	ちりょくのかぶと	+40
かぶと	グレートヘルム	+45
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——

能力値の伸びかた





コロプリースト

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	コロプリ	初期 1 ▶ 上限 99



仲間にできる場所
後 妖精の村周辺

多彩な回復呪文に加えて、レベル55でバギクロスを覚える。また、レベルが上がるごとに多くの能力値が順調に伸びていく。最初からベホマズンを覚えているが、ふしぎなきのみで最大MPを増やさないかぎり、上限レベル近くになるまで唱えることはできない。

よく効いてしまう攻撃	ほぼ全部(ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系をのぞく)
効きにくい攻撃	ザキ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系
効かない攻撃	(なし)

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ベホマズン	味方全員のHPを完全に回復
5	ホイミ	味方ひとりのHPを30～40回復
8	キアリー	味方ひとりの毒や猛毒を解く
10	ベホイミ	味方ひとりのHPを75～95回復
20	キアリク	味方全員のマヒを解く
30	ザオラル	味方ひとりを蘇生(たまに失敗する)
40	ザオリク	味方ひとりを蘇生して完全に回復
55	バギクロス	敵1グループに80～180のダメージ

装備できるもの　グループG

種類	名前	攻撃力
武器	ひのきのぼう	+2
武器	たけのヤリ	+5
武器	かしのつえ	+9
武器	てつのつえ	+22
武器	どくがのナイフ	+24
武器	いかずちのつえ	+29
武器	てんばつのつえ	+35
武器	まふうじのつえ	+40
武器	モーニングスター	+45
武器	りりょくのつえ	+55
武器	マグマのつえ	+63
武器	はがねのムチ	+65
武器	ふっかつのつえ	+66
武器	グリンガムのムチ	+100

種類	名前	守備力
よろい	ぬののふく	+4
よろい	たびびとのふく	+7

種類	名前	守備力
よろい	けがわのマント	+18
よろい	みかわしのふく	+28
よろい	やすらぎのローブ	+33
よろい	ふしぎなボレロ	+37
よろい	まどうしのローブ	+37
よろい	みずのはごろも	+55
よろい	ダーククローブ	+55
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	ダークシールド	+37
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	けがわのフード	+11
かぶと	シルクハット	+20
かぶと	サタンヘルム	+30
装飾品	ほしふるうでわ	―
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	―
装飾品	メガンテのうでわ	―
装飾品	エルフのおまもり	―

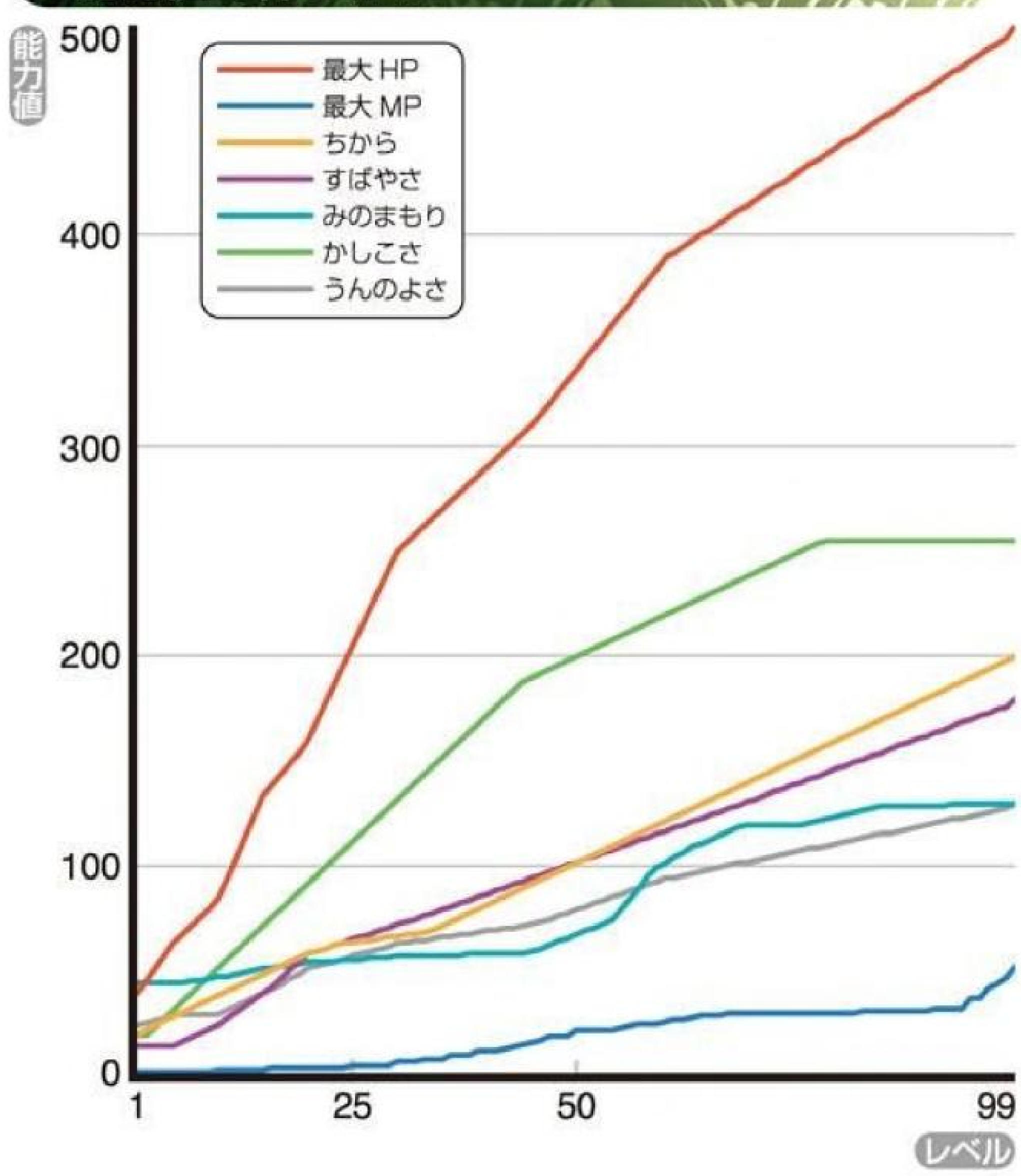




特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル25	レベル50	レベル99
そのレベルに必要な経験値	0	138414	1722758	7234227
最大HP	40	205	336	500
最大MP	0	3	20	50
ちから	20	64	102	200
すばやさ	15	66	102	180
みのまもり	45	56	68	130
かしこさ	20	112	200	255
うんのよさ	25	58	80	130

能力値の伸びかた





コロマージ

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	コロマジ	初期 1 ▶ 上限 99



仲間にできる場所

後 妖精の村周辺

最初から覚えているイオナズンをはじめ、ルカナンやメラゾーマなどの役立つ呪文を覚える。ただし、最大MPは初期レベルだとゼロで、レベルを上げてもなかなか増えない。レベル10以降はふしぎなきのみを使えるので、たくさん使って最大MPを上げよう。

よく効いてしまう攻撃	ほぼ全部(ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系をのぞく)
効きにくい攻撃	マホトラ系、1ターン休み系
効かない攻撃	(なし)

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	イオナズン	敵全体に120～160のダメージ
5	メラ	敵1体に12～15のダメージ
8	ヒャド	敵1体に25～35のダメージ
10	ルカニ	敵1体の守備力を大幅に下げる
20	ルカナン	敵1グループの守備力を下げる
30	メラミ	敵1体に70～90のダメージ
40	メラゾーマ	敵1体に180～200のダメージ
55	ドラゴラム	竜に変身して炎かツメで攻撃

特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル25	レベル50	レベル99
そのレベルに必要な経験値	0	138414	1722758	7234227
最大HP	25	152	254	350
最大MP	0	3	20	50
ちから	18	48	72	125
すばやさ	15	66	102	180
みのまもり	17	49	64	130
かしこさ	20	112	200	255
うんのよさ	25	58	80	130

装備できるもの

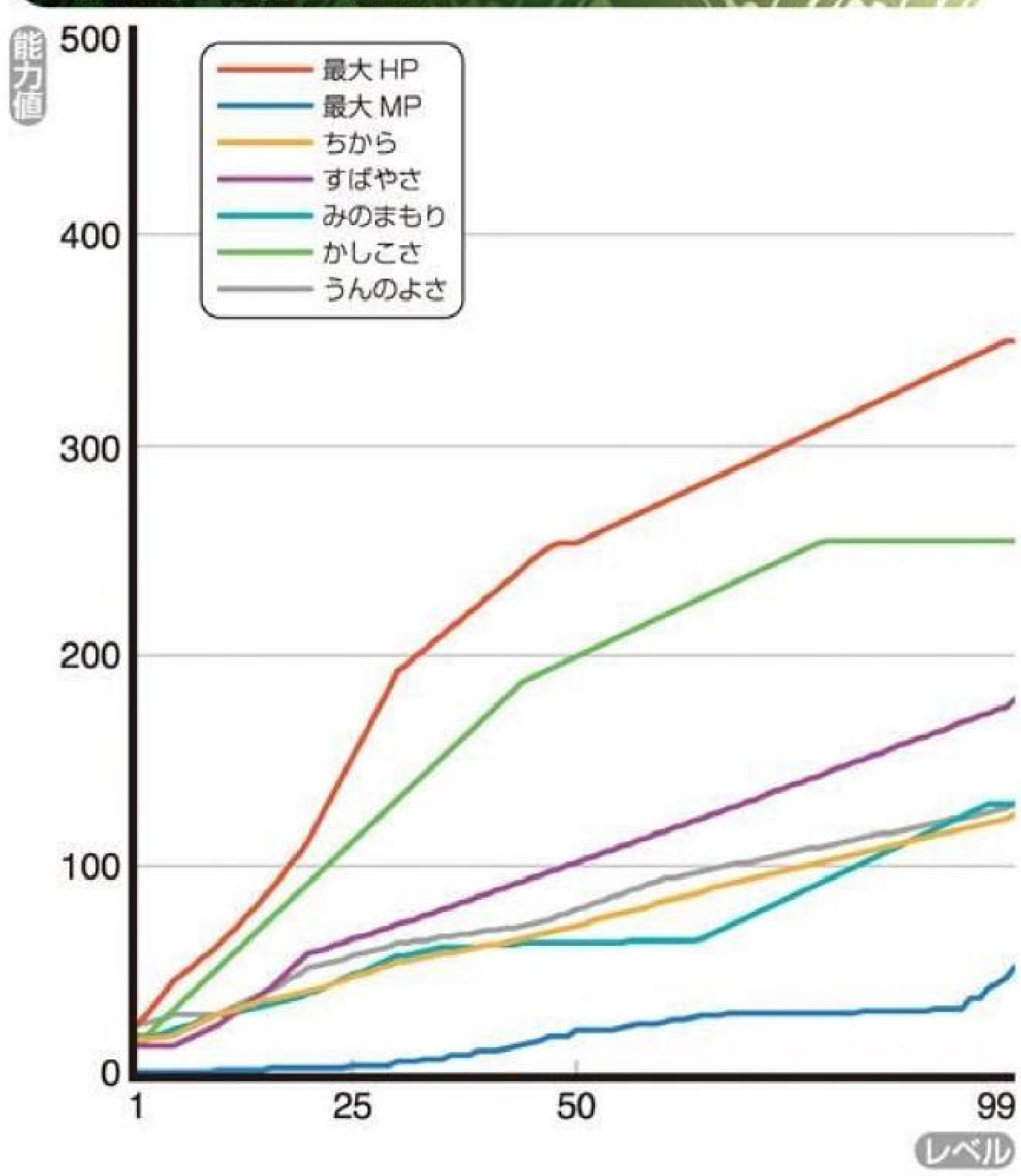
グループG

	名前	攻撃力
武器	ひのきのぼう	+2
武器	たけのヤリ	+5
武器	かしのつえ	+9
武器	てつのつえ	+22
武器	どくがのナイフ	+24
武器	いかずちのつえ	+29
武器	てんばつのつえ	+35
武器	まふうじのつえ	+40
武器	モーニングスター	+45
武器	りりょくのつえ	+55
武器	マグマのつえ	+63
武器	はがねのムチ	+65
武器	ふっかつのつえ	+66
武器	グリンガムのムチ	+100

	名前	守備力
よろい	ぬののふく	+4
よろい	たびびとのふく	+7

	名前	守備力
よろい	けがわのマント	+18
よろい	みかわしのふく	+28
よろい	やすらぎのローブ	+33
よろい	ふしぎなボレロ	+37
よろい	まどうしのローブ	+37
よろい	みずのはごろも	+55
よろい	ダークローブ	+55
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	ダークシールド	+37
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	けがわのフード	+11
かぶと	シルクハット	+20
かぶと	サタンヘルム	+30
装飾品	ほしふるうでわ	――
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	――
装飾品	メガンテのうでわ	――
装飾品	エルフのおまもり	――

能力値の伸びかた







ザイル

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
——	ザイル	初期 1 ▶ 上限 99



仲間にできる場所
後 ドワーフの洞窟

レベルアップによって最大HPが順調に伸びるものの、ちからやみのまもりは上限レベル付近まで増えにくい。相手にダメージを与えるよりは、呪文や道具で仲間をサポートするのに向いている。ヒャド系や吹雪系の攻撃と、行動を封じる攻撃への耐性にすぐれるのが強み。

よく効いてしまう攻撃	メラ系、ギラ系、イオ系、バギ系、デイン系、炎系、マホトーン系
効きにくい攻撃	ヒャド系、吹雪系、マヌーサ系
効かない攻撃	ザキ系、メガンテ、たいあたり、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マホトラ系、1ターン休み系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ホイミ	味方ひとりのHPを30～40回復
10	とうぞくのはな	フロア内のアイテムの数を調べる
15	ベホイミ	味方ひとりのHPを75～95回復
25	マホトラ	敵1体からMPを5～11奪い取る
35	みなごろし	仲間か敵のいずれかに大ダメージ
40	ザオラル	味方ひとりを蘇生(たまに失敗する)
45	バイキルト	味方ひとりの直接攻撃の威力を2倍に
——	——	——

特定のレベルでの能力値

	レベル1	レベル25	レベル50	レベル99
そのレベルに必要な経験値	0	84022	1662032	7169952
最大HP	8	135	248	511
最大MP	2	96	138	300
ちから	8	56	103	200
すばやさ	3	102	239	255
みのまもり	5	45	66	180
かしこさ	20	77	100	150
うんのよさ	3	18	37	50

装備できるもの

グループN

武器

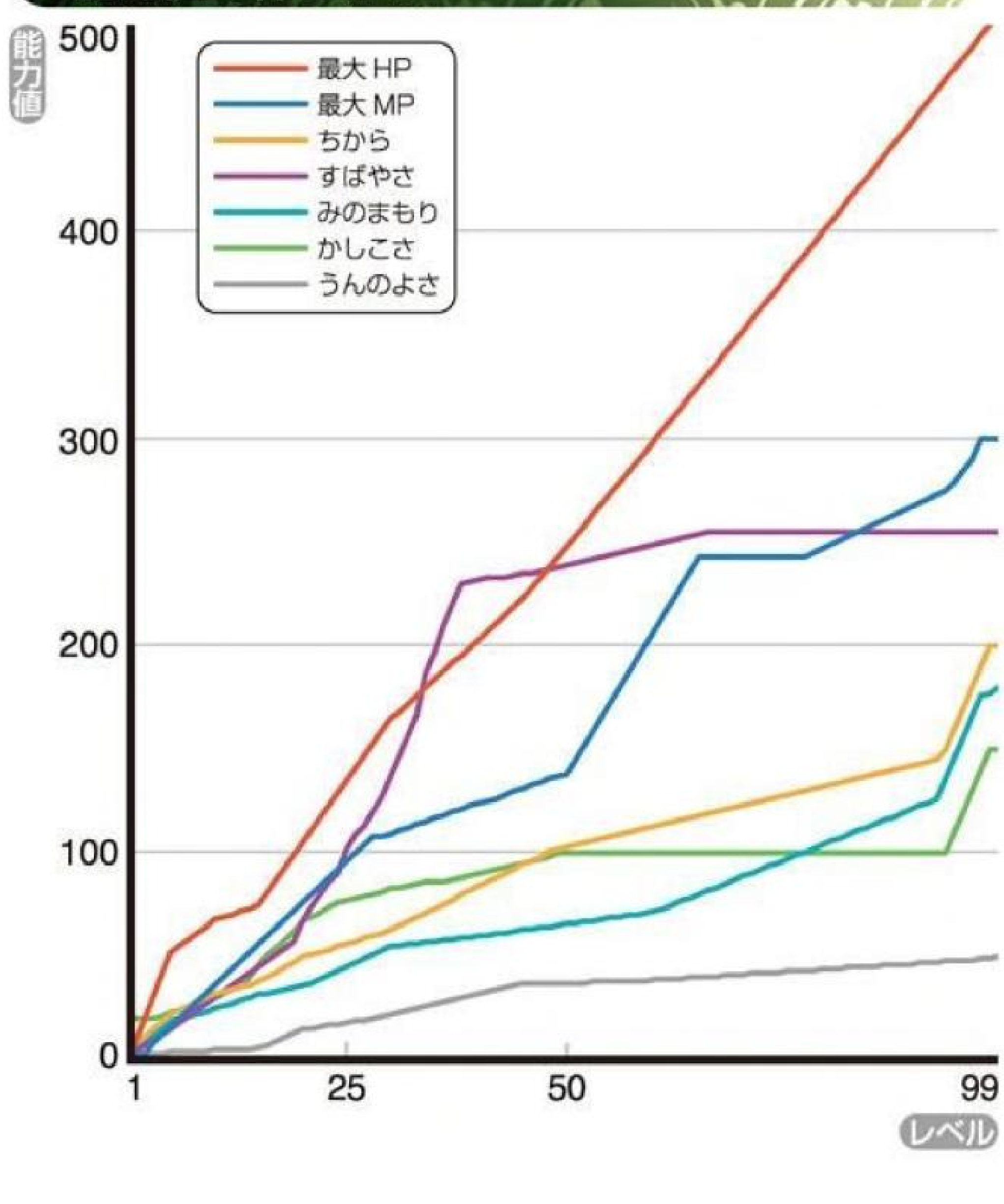
名前	攻撃力
くさりがま	+27
はがねのつるぎ	+33
スネークソード	+42
はじゃのつるぎ	+45
まどろみのけん	+55
マグマのつえ	+63
ふっかつのつえ	+66
ドラゴンキラー	+90
みなごろしのけん 呪	+95
もろばのつるぎ 呪	+99
デーモンスピア	+99
ふぶきのつるぎ	+105
ビッグボウガン	+110
じごくのサーベル	+120
メタルキングのけん	+130

よろい

名前	守備力
てつのむねあて	+23
ぎんのむねあて	+40
ダークローブ	+55
まほうのよろい	+60
ほのおのよろい	+70
まじんのよろい 呪	+85

種類	名前	守備力
盾	はめつのたて 呪	——
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	マジックシールド	+22
盾	ドラゴンシールド	+30
盾	ふうじんのたて	+35
盾	ダークシールド	+37
盾	オーガシールド	+48
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	てっかめん	+25
かぶと	サタンヘルム	+30
かぶと	グレートヘルム	+45
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——

能力値の伸びかた





ホークブリザード

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	ブリード	初期 3 ▶ 上限 25

仲間にできる場所
- 後 サンタローズ周辺(北部)
- 後 ジャハンナ周辺



ヒャド系と吹雪系の攻撃ではダメージを受けず、バギ系の攻撃などへの耐性も高い。能力値は平凡で、レベルアップによる上昇もゆるやかだが、最初から使えるこごえるふぶきがなかなか強い。ベホマラー、かがやくいきを覚えると、活躍の場がさらに広がる。

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ザラキ	敵1グループの息の根を止める
(最初から)	つめたいいき	敵全体に13～16のダメージ
(最初から)	こごえるふぶき	敵全体に50～60のダメージ
8	ふしぎなおどり3	敵1体のMPを7～11減らす
15	ベホマラー	味方全員のHPを100～120回復
23	かがやくいき	敵全体に120～140のダメージ
――	――	――
――	――	――

装備できるもの　グループK

種別	名前	攻撃力
武器	どくばり	+1
武器	とがったホネ	+6
武器	やいばのブーメラン	+25
武器	てんばつのつえ	+35
武器	まふうじのつえ	+40
武器	マグマのつえ	+63
武器	ほのおのブーメラン	+65
武器	ふっかつのつえ	+66
武器	こおりのやいば	+70
武器	ようせいのけん	+85
武器	あくまのツメ	+90

種別	名前	守備力
よろい	けがわのマント	+18
よろい	てつのむねあて	+23
よろい	みかわしのふく	+28

種別	名前	守備力
よろい	やすらぎのローブ	+33
よろい	ふしぎなボレロ	+37
よろい	まどうしのローブ	+37
よろい	ぎんのむねあて	+40
よろい	みずのはごろも	+55
よろい	ダークローブ	+55
盾	――	――
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	とんがりぼうし	+3
かぶと	けがわのフード	+11
かぶと	シルクハット	+20
かぶと	かぜのぼうし	+28
装飾品	ほしふるうでわ	――
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	――
装飾品	メガンテのうでわ	――
装飾品	エルフのおまもり	――



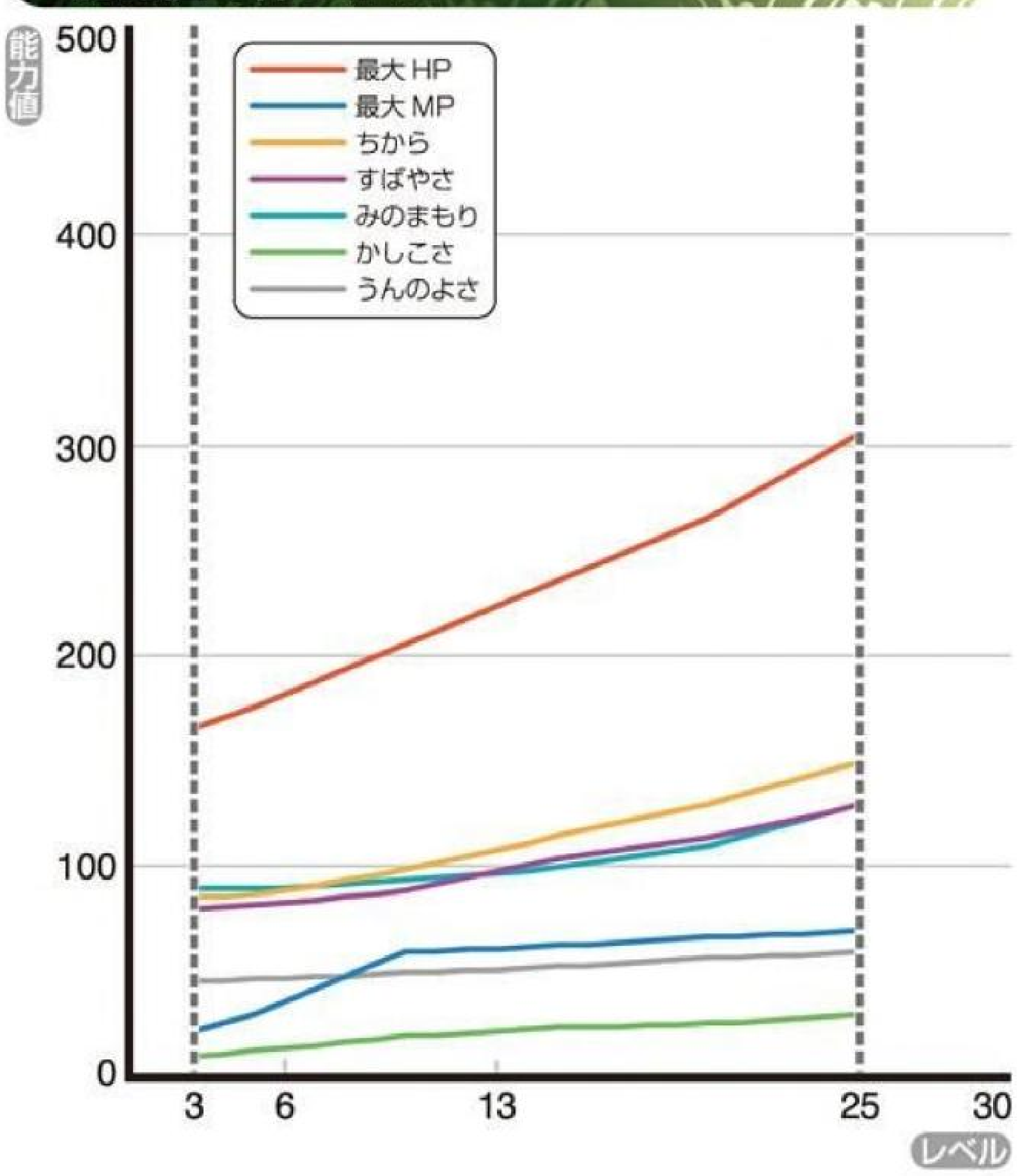


よく効いてしまう攻撃	メラ系、ギラ系、炎系、メガンテ、たいあたり
効きにくい攻撃	バギ系、デイン系、ザキ系、メダパニ系、マヒ系、1ターン休み系
効かない攻撃	ヒャド系、吹雪系、ラリホー系

特定のレベルでの能力値

そのレベルに必要な経験値	レベル3 2287	レベル6 57201	レベル13 261590	レベル25 807518
最大HP	166	182	224	306
最大MP	22	36	61	70
ちから	86	89	108	150
すばやさ	80	83	98	130
みのまもり	90	90	97	130
かしこさ	10	14	22	30
うんのよさ	46	47	51	60

能力値の伸びかた





エビルマスター

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♥	エビルマ	初期 3 ▶ 上限 30

仲間にできる場所
後 封印の洞窟



レベルが低いうちは、複数の相手を攻撃できる武器をいろいろと装備可能な点を活かし、直接攻撃をメインに戦わせよう。レベル21から最大MPが急に伸びはじめるので、以降はルカニ、ベホマラー、バイキルトなどで仲間をサポートする役割をまかせるといい。

よく効いてしまう攻撃	メラ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、1ターン休み系
効きにくい攻撃	ラリホー系、毒系、マホトラ系
効かない攻撃	（なし）

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ふしぎなおどり2	敵1体のMPを3〜5減らす
5	ルカニ	敵1体の守備力を大幅に下げる
8	ベホマラー	味方全員のHPを100〜120回復
18	リレミト	現在いるダンジョンの入口へ移動
20	ラリホーマ	敵1グループを高確率で眠らせる
28	バイキルト	味方ひとりの直接攻撃の威力を2倍に
30	ルーラ	訪れたことがある町や城へ移動
—	—	—

装備できるもの

グループL

	名前	攻撃力
武器	こんぼう	+9
	どうのつるぎ	+13
	ブーメラン	+15
	いばらのムチ	+18
	いしのオノ	+20
	やいばのブーメラン	+25
	くさりがま	+27
	チェーンクロス	+28
	モーニングスター	+45
	ほのおのブーメラン	+65
	はがねのムチ	+65
	グリンガムのムチ	+100

	名前	守備力
よろい	かわのこしまき	+12
	けがわのマント	+18
	みかわしのふく	+28
	やすらぎのローブ	+33
	まどうしのローブ	+37

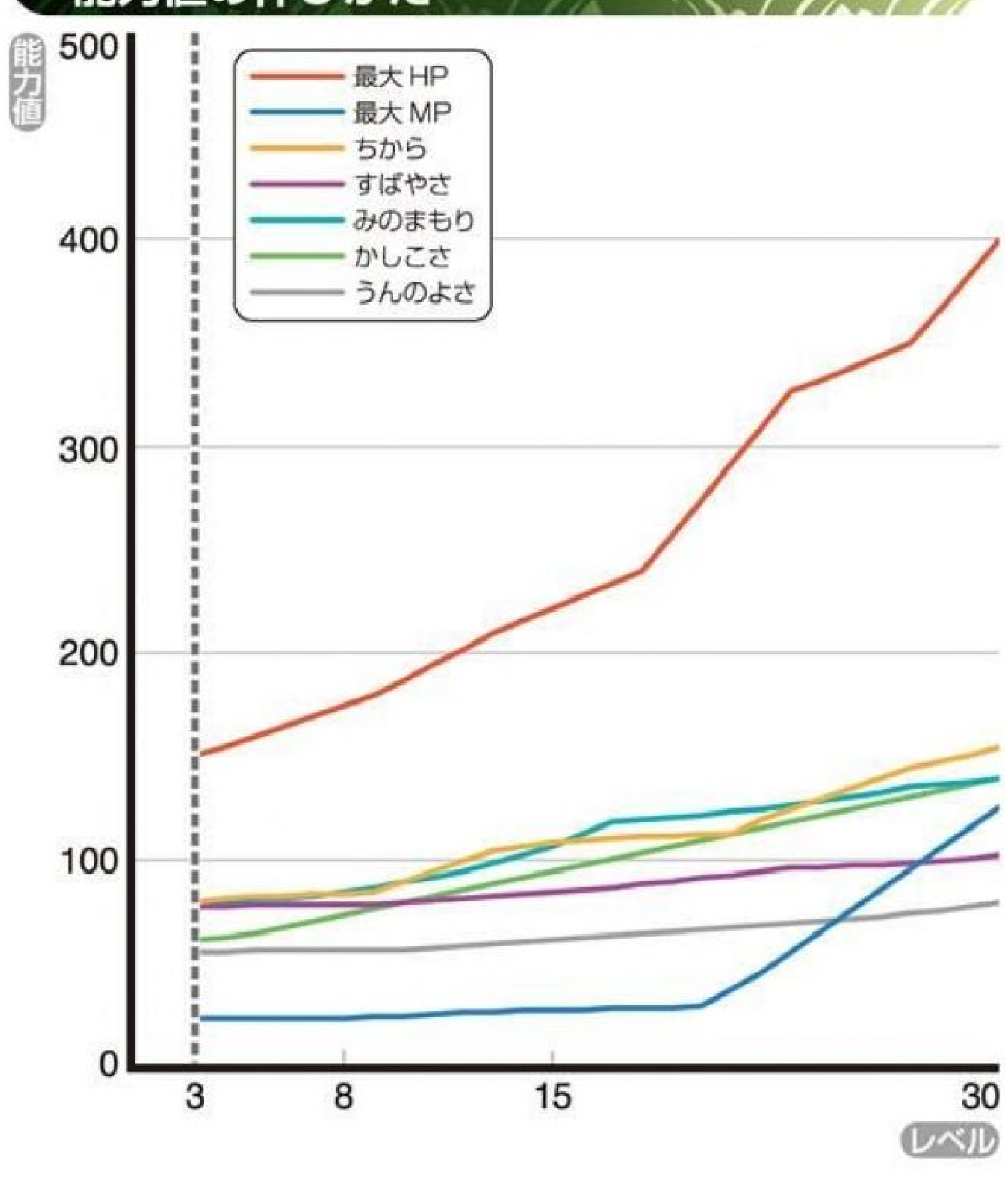
	名前	守備力
よろい	ぎんのむねあて	+40
	みずのはごろも	+55
	ダークローブ	+55
盾	はめつのたて 呪	—
	かわのたて	+4
	うろこのたて	+7
	せいどうのたて	+11
	てつのたて	+16
	ほのおのたて	+40
かぶと	かわのぼうし	+2
	きのぼうし	+6
	てつかぶと	+16
	かぜのぼうし	+28
	ちりょくのかぶと	+40
装飾品	ほしふるうでわ	—
	きぼりのめがみぞう 名	—
	メガンテのうでわ	—
	エルフのおまもり	—



特定のレベルでの能力値

	レベル3	レベル8	レベル15	レベル30
そのレベルに必要な経験値	1050	36147	216524	1316774
最大HP	151	175	222	400
最大MP	24	24	28	126
ちから	80	84	109	155
すばやさ	78	79	85	103
みのまもり	80	85	107	140
かしこさ	62	74	95	140
うんのよさ	56	57	62	80

能力値の伸びかた





アークデーモン

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♡♡	アクデン	初期 3 ▶ 上限 99



仲間にできる場所
後 封印の洞窟 B1～B3

最初から、最大HPとちからが高くてイオナズンを覚えている、文句なしの即戦力。しかも、レベル20までに最大HPとちからが大きく伸び、ベホマやしゃくねつほのおを覚える。多くの呪文や特技で大ダメージを受けやすい点を差し引いても、最強クラスの仲間モンスターだ。

よく効いてしまう攻撃	ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系
効きにくい攻撃	メガンテ、たいあたり、ラリホー系、マヌーサ系、マホトーン系
効かない攻撃	イオ系、ザキ系、ルカニ系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マホトラ系、1ターン休み系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	イオナズン	敵全体に120～160のダメージ
(最初から)	かえんのいき	敵全体に40～60のダメージ
4	はげしいほのお	敵全体に65～85のダメージ
5	ルカナン	敵1グループの守備力を下げる
7	スクルト	味方全員の守備力を少し上げる
10	めいそう	自分のHPを500回復
12	ベホマ	味方ひとりのHPを完全に回復
20	しゃくねつほのお	敵全体に150～170のダメージ

装備できるもの グループC

	名前	攻撃力
武器	ひのきのぼう	+2
武器	たけのヤリ	+5
武器	こんぼう	+9
武器	おおきづち	+10
武器	いしのオノ	+20
武器	おおかなづち	+30
武器	バトルアックス	+45
武器	ウォーハンマー	+60
武器	まじんのかなづち	+70
武器	らいじんのヤリ	+85
武器	ビッグボウガン	+110
武器	はかいのてっきゅう	+125

	名前	守備力
よろい	かわのこしまき	+12
よろい	てつのむねあて	+23
よろい	ぎんのむねあて	+40
よろい	せんしのパジャマ	+40
よろい	まほうのよろい	+60
よろい	まじんのよろい 呪	+85
よろい	メタルキングよろい	+95

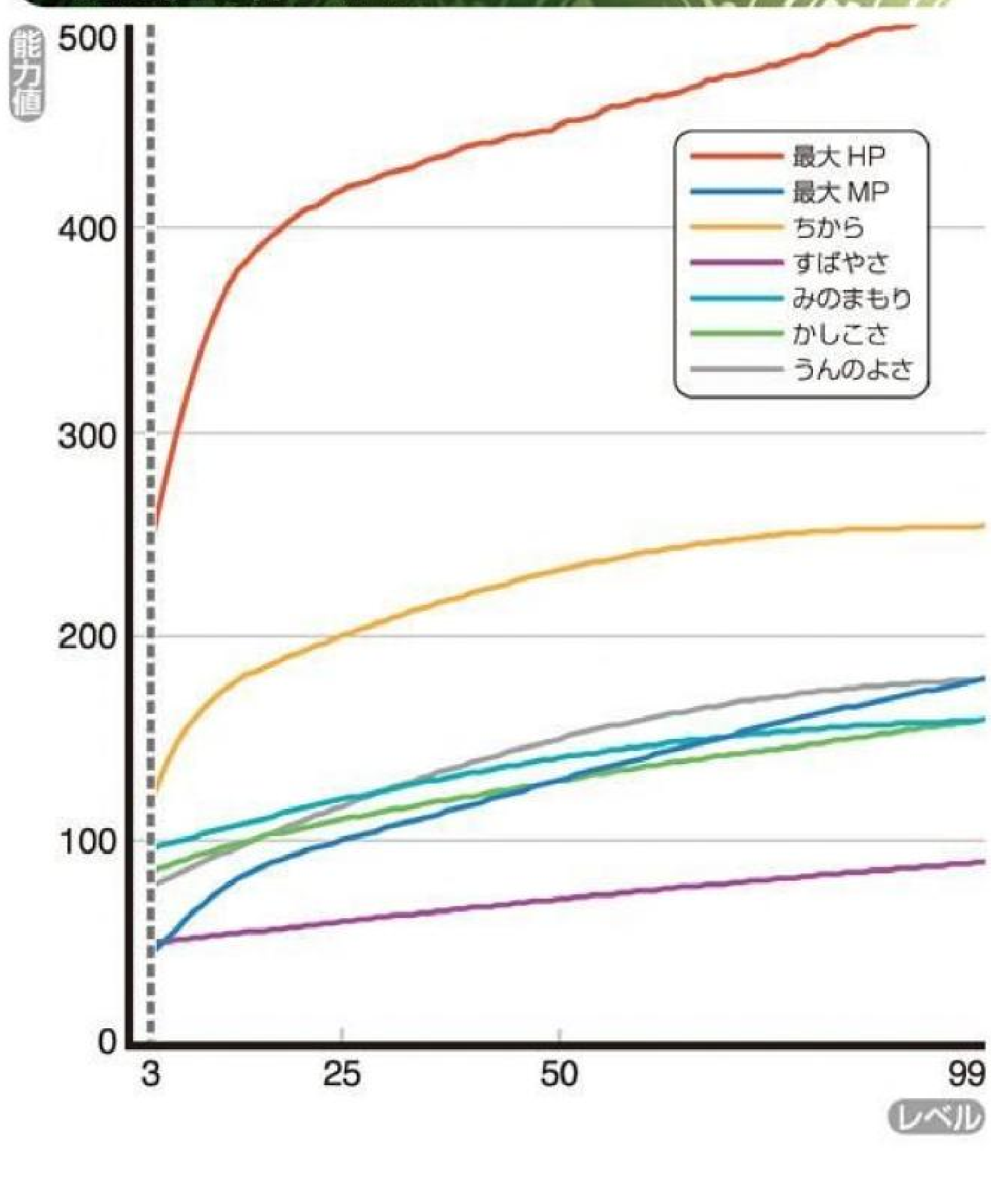
	名前	守備力
盾	はめつのたて 呪	——
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	ドラゴンシールド	+30
盾	ほのおのたて	+40
盾	おおきなメダル 名	+40
盾	オーガシールド	+48
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	てっかめん	+25
かぶと	ちりょくのかぶと	+40
かぶと	グレートヘルム	+45
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——



特定のレベルでの能力値

	レベル3	レベル25	レベル50	レベル99
そのレベルに必要な経験値	2287	1128097	2965297	8114511
最大HP	245	419	451	511
最大MP	45	101	130	180
ちから	120	201	233	255
すばやさ	50	61	72	90
みのまもり	96	121	141	160
かしこさ	85	111	130	160
うんのよさ	78	117	150	180

能力値の伸びかた



おおねずみ

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♥	マウス	初期 1 ▶ 上限 30



仲間にできる場所
後 ボブルの塔周辺(中央部)

仲間にできる時期が遅いわりに、初期レベルでの能力値は低く、強力な防具も装備できない。レベルアップによる能力値の伸びも、最大HPが大きめなくらいだ。まひこうげきは便利だが、冒険終盤の戦闘に参加させるなら、ほかの仲間によるサポートが必要となる。

よく効いてしまう攻撃	ほぼ全部(マホトーン系、マホトラ系をのぞく)
効きにくい攻撃	(なし)
効かない攻撃	マホトーン系、マホトラ系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	たいあたり	命を捨てて敵1体のHPを残りわずかに
(最初から)	ひのいき	敵全体に6～10のダメージ
5	まひこうげき	敵1体にダメージを与えてマヒさせる
15	もうどくのきりり	敵1体を猛毒に冒す
──	──	──
──	──	──
──	──	──
──	──	──

特定のレベルでの能力値

そのレベルに必要な経験値	レベル1	レベル8	レベル15	レベル30
	0	9531	49568	481427
最大HP	62	84	120	200
最大MP	0	0	0	0
ちから	50	63	78	120
すばやさ	25	46	68	95
みのまもり	35	47	53	73
かしこさ	5	24	35	50
うんのよさ	20	39	58	80

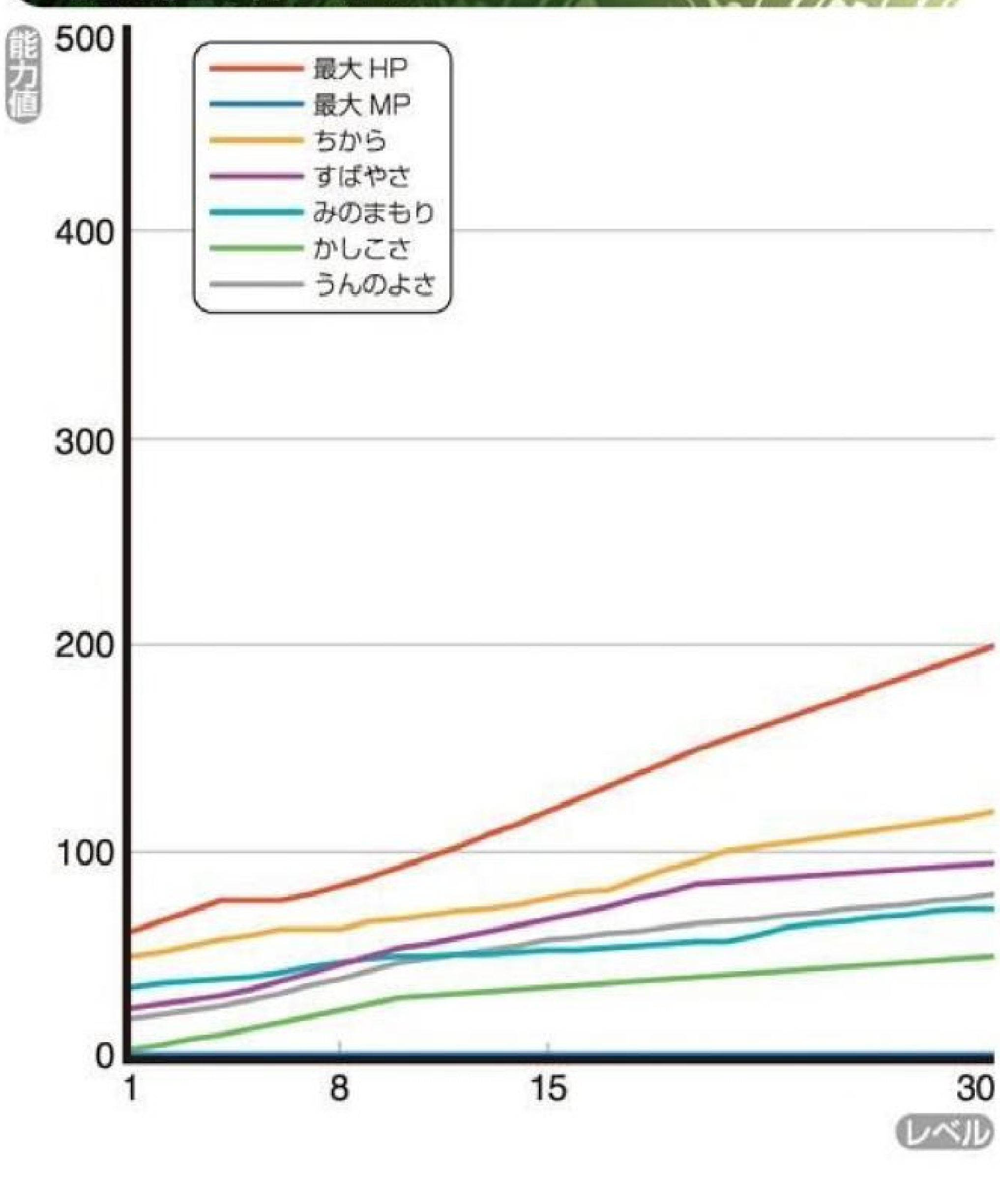
装備できるもの

グループH

種類	名前	攻撃力
武器	とがったホネ	+6
武器	いばらのムチ	+18
武器	どくがのナイフ	+24
武器	やいばのブーメラン	+25
武器	チェーンクロス	+28
武器	いかずちのつえ	+29
武器	てんばつのつえ	+35
武器	まふうじのつえ	+40
武器	マグマのつえ	+63
武器	ほのおのブーメラン	+65
武器	ふっかつのつえ	+66
武器	あくまのツメ	+90

種類	名前	守備力
よろい	かわのこしまき	+12
よろい	けがわのマント	+18
よろい	てつのむねあて	+23
よろい	ぎんのむねあて	+40
盾	おなべのふた	+2
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	かぜのぼうし	+28
かぶと	グレートヘルム	+45
装飾品	ほしふるうでわ	──
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	──
装飾品	メガンテのうでわ	──
装飾品	エルフのおまもり	──

能力値の伸びかた







シュプリンガー

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	リンガー	初期 3 ▶ 上限 50



仲間にできる場所
- 後 ボブルの塔 B1〜B3
- 後 謎の洞窟 B1〜B2

初期レベルの時点から、直接攻撃でかなりのダメージを与えることが可能。また、レベル11から20にかけて最大HPやすばやさが大きく成長していき、バギクロスも覚える。冒険終盤でも十分に戦力となる強さを持ちながら、比較的仲間になりやすいのも長所。

よく効いてしまう攻撃	メラ系、イオ系、ヒャド系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、マホトーン系
効きにくい攻撃	ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系
効かない攻撃	マホトラ系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	ルカナン	敵1グループの守備力を下げる
(最初から)	スカラ	味方ひとりの守備力を上げる
7	バギマ	敵1グループに25〜55のダメージ
15	バギクロス	敵1グループに80〜180のダメージ
——	——	——
——	——	——
——	——	——
——	——	——

装備できるもの

グループM

武器

名前	攻撃力
かしのつえ	+9
どうのつるぎ	+13
はがねのつるぎ	+33
はじゃのつるぎ	+45
まどろみのけん	+55
ふっかつのつえ	+66
ゾンビキラー	+80
ドラゴンキラー	+90
みなごろしのけん 呪	+95
デーモンスピア	+99
きせきのつるぎ	+100

よろい

名前	守備力
かわのよろい	+11
うろこのよろい	+15
くさりかたびら	+19
せいどうのよろい	+21
てつのよろい	+25
はがねのよろい	+30
ドラゴンメイル	+50
やいばのよろい	+55
まほうのよろい	+60
デビルアーマー	+65
まじんのよろい 呪	+85
メタルキングよろい	+95

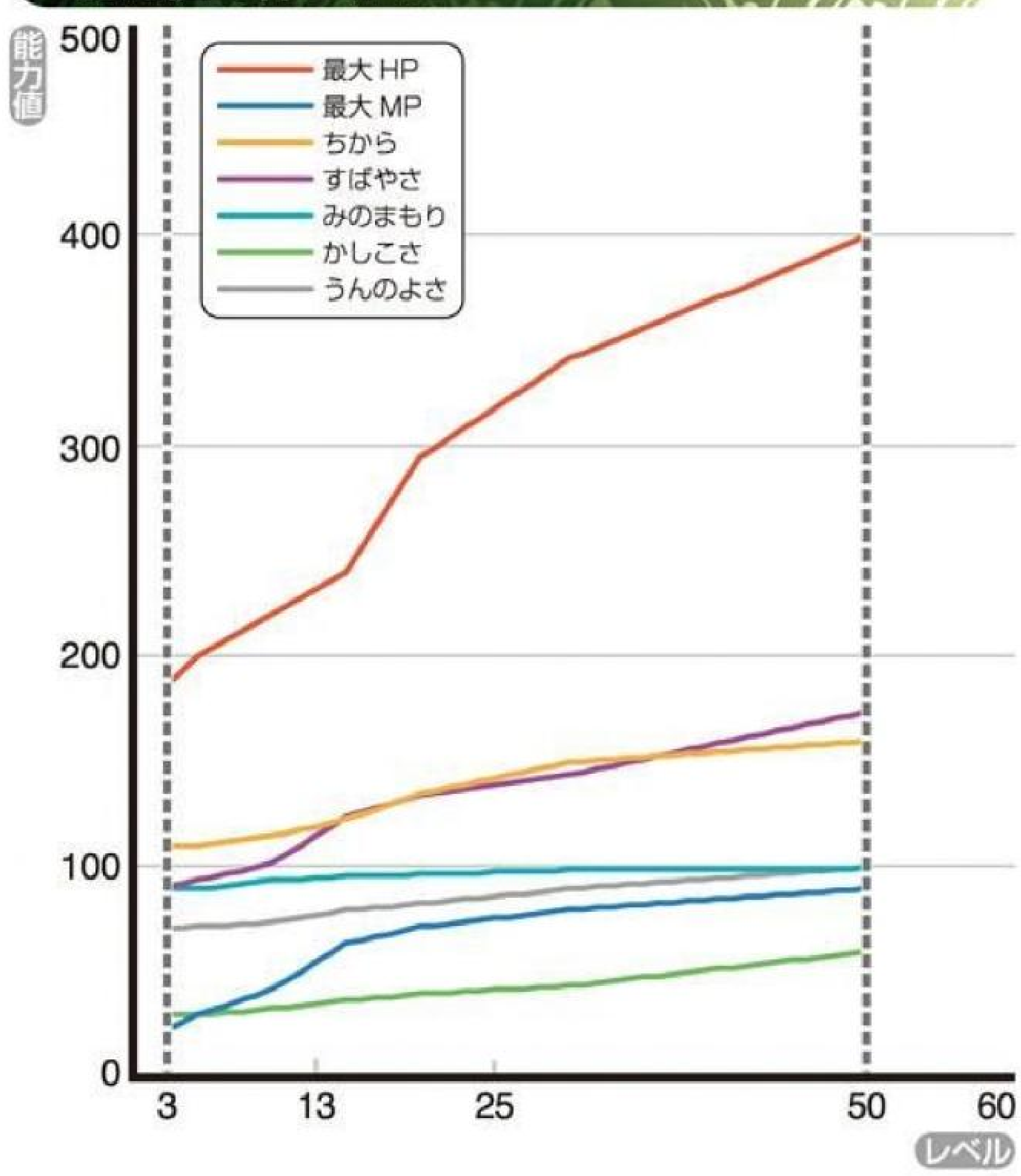
種類	名前	守備力
盾	はめつのたて 呪	——
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	マジックシールド	+22
盾	ドラゴンシールド	+30
盾	ダークシールド	+37
盾	オーガシールド	+48
盾	みかがみのたて	+55
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	てっかめん	+25
かぶと	サタンヘルム	+30
かぶと	グレートヘルム	+45
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——



特定のレベルでの能力値

そのレベルに必要な経験値	レベル3	レベル13	レベル25	レベル50
	2287	193828	700936	1834534
最大HP	187	232	318	400
最大MP	23	55	76	90
ちから	110	119	142	160
すばやさ	91	115	139	174
みのまもり	90	95	98	100
かしこさ	30	35	42	60
うんのよさ	71	77	86	100

能力値の伸びかた





グレイトドラゴン

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♡♡	シーザー	初期 3 ▶ 上限 60



仲間にできる場所
後 ジャハンナ周辺

能力値がのきなみ高いほか、呪文や特技への耐性もすぐれており、装備できる防具の少なさはあまり問題にならない。やけつくいき、かがやくいき、しゃくねつほのおといった強力な特技まで覚えることができ、パーティに加えれば長期にわたり活躍してくれる。

よく効いてしまう攻撃	ルカニ系
効きにくい攻撃	デイン系、マヌーサ系
効かない攻撃	ほぼ全部(メラ系、イオ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、マヌーサ系をのぞく)

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	かえんのいき	敵全体に40〜60のダメージ
10	はげしいほのお	敵全体に65〜85のダメージ
15	こごえるふぶき	敵全体に50〜60のダメージ
20	やけつくいき	敵1グループをマヒさせる
30	かがやくいき	敵全体に120〜140のダメージ
50	しゃくねつほのお	敵全体に150〜170のダメージ
──	──	──
──	──	──

装備できるもの

グループF

	名前	攻撃力
武器	いしのオノ	+20
武器	ほのおのツメ	+53
武器	こおりのやいば	+70
武器	あくまのツメ	+90
武器	オリハルコンのキバ	+115

	名前	守備力
よろい	てつのむねあて	+23
よろい	ぎんのむねあて	+40

	名前	守備力
盾	──	──
かぶと	とんがりぼうし	+3
かぶと	シルクハット	+20
かぶと	ちりょくのかぶと	+40
装飾品	ほしふるうでわ	──
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	──
装飾品	メガンテのうでわ	──
装飾品	エルフのおまもり	──

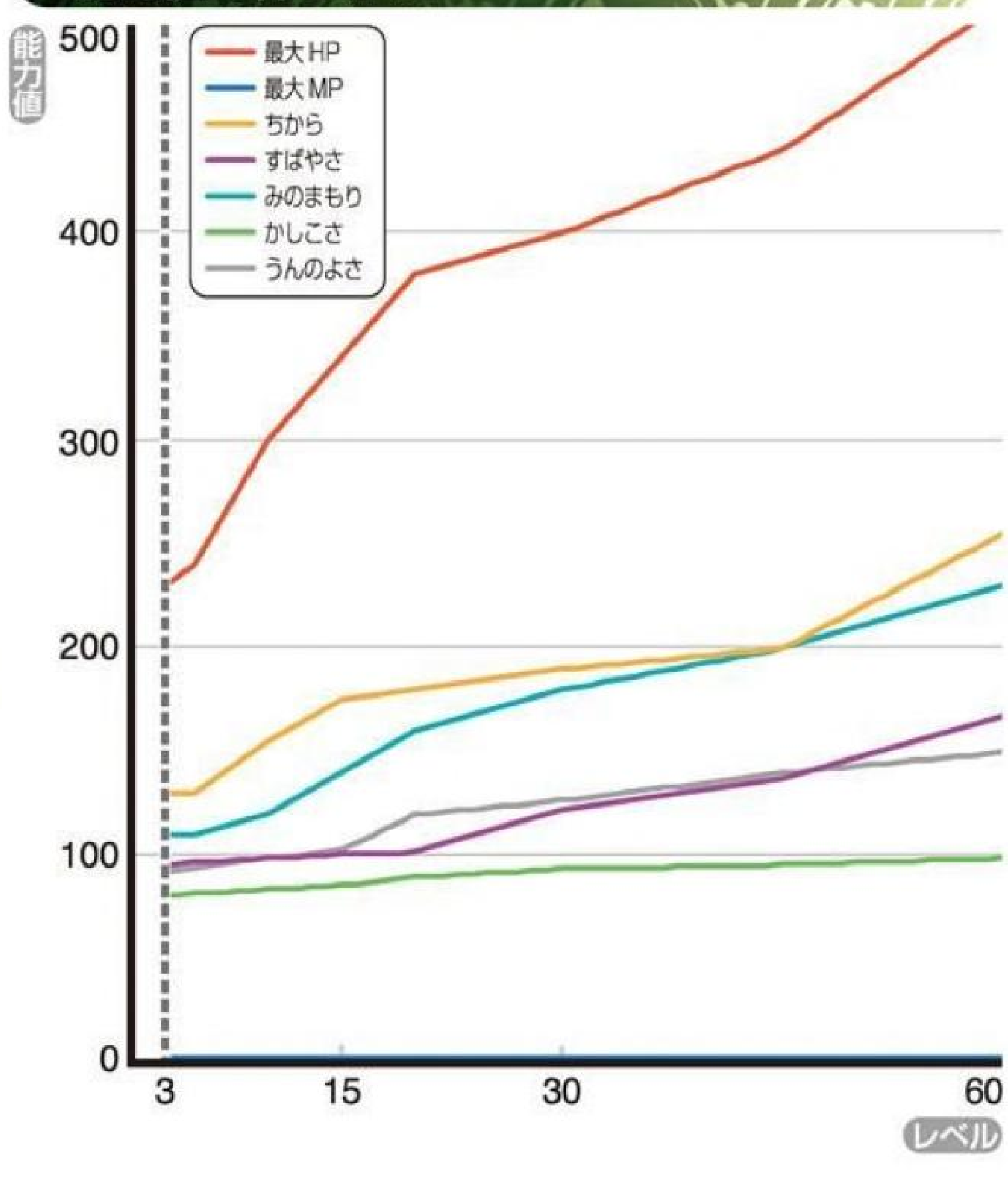




特定のレベルでの能力値

	レベル3	レベル15	レベル30	レベル60
そのレベルに必要な経験値	2287	294091	738714	2031883
最大HP	230	340	400	511
最大MP	0	0	0	0
ちから	130	175	190	255
すばやさ	95	101	122	167
みのまもり	110	140	180	230
かしこさ	81	86	94	99
うんのよさ	92	103	127	150

能力値の伸びかた



仲間モンスター大全 — シュプリンガー／グレイトドラゴン

キラーマシン

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♡♡	ロビン	初期 4 ▶ 上限 30



仲間にできる場所
- 後 ジャハンナ周辺
- 後 エビルマウンテン周辺

敵として現れたときとちがって攻撃を2回連続でくり出すことはないものの、能力値と耐性の高さは抜群。呪文や特技はいっさい覚えないが、ちからの高さを活かして直接攻撃で相手に大ダメージを与えられる。ただし、極めて仲間になりにくいのが難点。

よく効いてしまう攻撃	メガンテ、たいあたり、ルカニ系
効きにくい攻撃	メダパニ系、マヌーサ系
効かない攻撃	イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、ザキ系、ラリホー系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
——	——	——
——	——	——
——	——	——
——	——	——
——	——	——
——	——	——
——	——	——
——	——	——

装備できるもの

グループN

武器

名前	攻撃力
くさりがま	+27
はがねのつるぎ	+33
スネークソード	+42
はじゃのつるぎ	+45
まどろみのけん	+55
マグマのつえ	+63
ふっかつのつえ	+66
ドラゴンキラー	+90
みなごろしのけん 呪	+95
もろばのつるぎ 呪	+99
デーモンスピア	+99
ふぶきのつるぎ	+105
ビッグボウガン	+110
じごくのサーベル	+120
メタルキングのけん	+130

よろい

名前	守備力
てつのむねあて	+23
ぎんのむねあて	+40
ダーククローブ	+55
まほうのよろい	+60
ほのおのよろい	+70
まじんのよろい 呪	+85

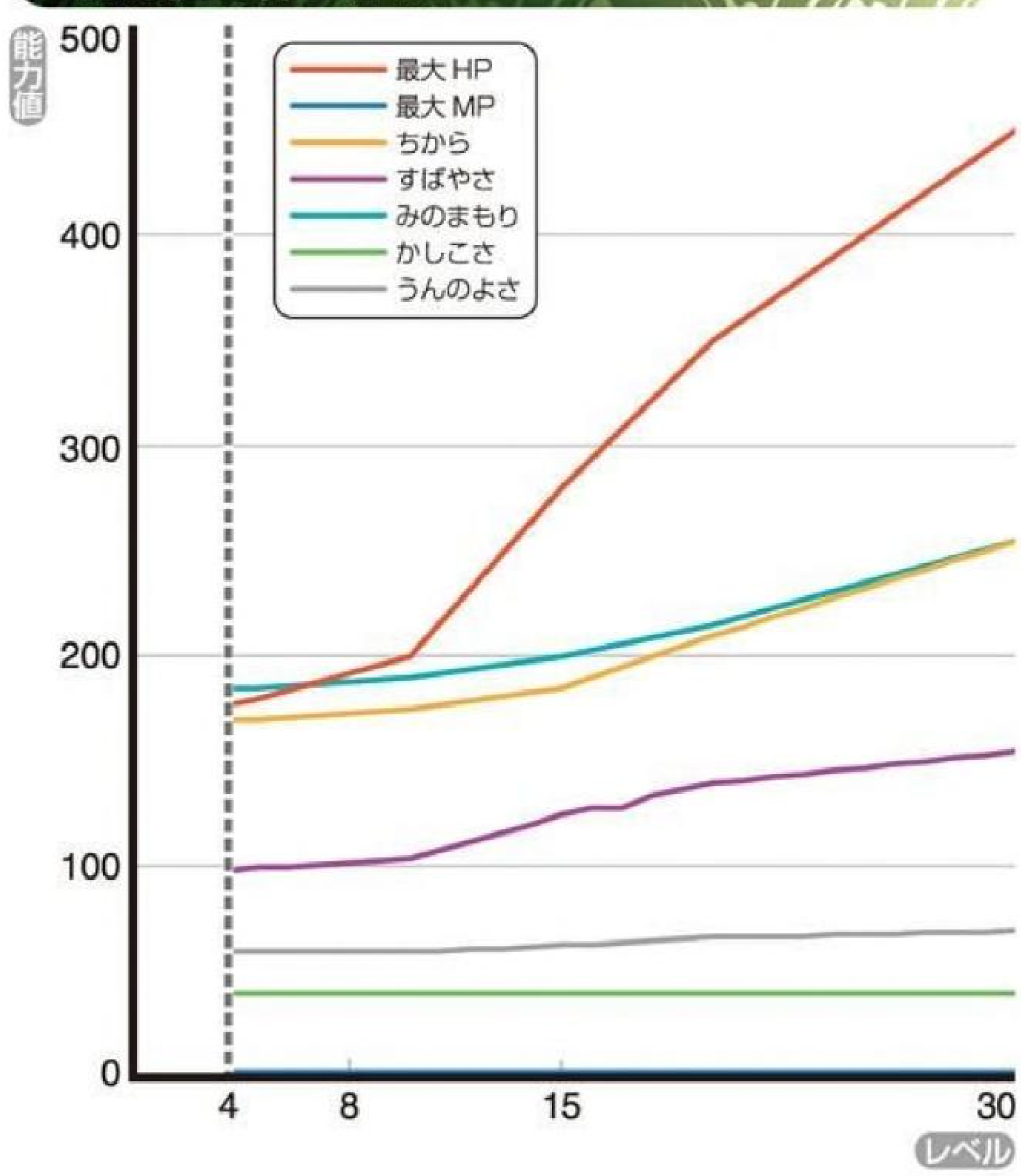
種類	名前	守備力
盾	はめつのたて 呪	——
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	マジックシールド	+22
盾	ドラゴンシールド	+30
盾	ふうじんのたて	+35
盾	ダークシールド	+37
盾	オーガシールド	+48
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	てっかめん	+25
かぶと	サタンヘルム	+30
かぶと	グレートヘルム	+45
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——



特定のレベルでの能力値

	レベル4	レベル8	レベル15	レベル30
そのレベルに必要な経験値	18480	99952	407617	2002470
最大HP	177	192	280	450
最大MP	0	0	0	0
ちから	170	173	185	255
すばやさ	98	102	125	155
みのまもり	185	188	200	255
かしこさ	40	40	40	40
うんのよさ	60	60	63	70

能力値の伸びかた





ギガンテス

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♥♡	ギーガ	初期 2 ▶ 上限 7



仲間にできる場所
- 後 エビルマウンテン周辺
- 後 謎の洞窟 B1～B2

レベル4から最大HP、ちから、すばやさが急激に伸びはじめ、トップクラスの強さを誇る攻撃役になれる。上限レベルは7だが、レベル5から先は必要な経験値が膨大で、すぐには上限に達しない。呪文や特技で受けるダメージが大きめなので、できるだけ装備品でカバーしよう。

よく効いてしまう攻撃	メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、デイン系、炎系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系
効きにくい攻撃	ラリホー系、マヌーサ系、1ターン休み系
効かない攻撃	ザキ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
──	──	──
──	──	──
──	──	──
──	──	──
──	──	──
──	──	──
──	──	──
──	──	──

装備できるもの

グループC

武器

名前	攻撃力
ひのきのぼう	+2
たけのヤリ	+5
こんぼう	+9
おおきづち	+10
いしのオノ	+20
おおかなづち	+30
バトルアックス	+45
ウォーハンマー	+60
まじんのかなづち	+70
らいじんのヤリ	+85
ビッグボウガン	+110
はかいのてっきゅう	+125

よろい

名前	守備力
かわのこしまき	+12
てつのむねあて	+23
ぎんのむねあて	+40
せんしのパジャマ	+40
まほうのよろい	+60
まじんのよろい 呪	+85
メタルキングよろい	+95

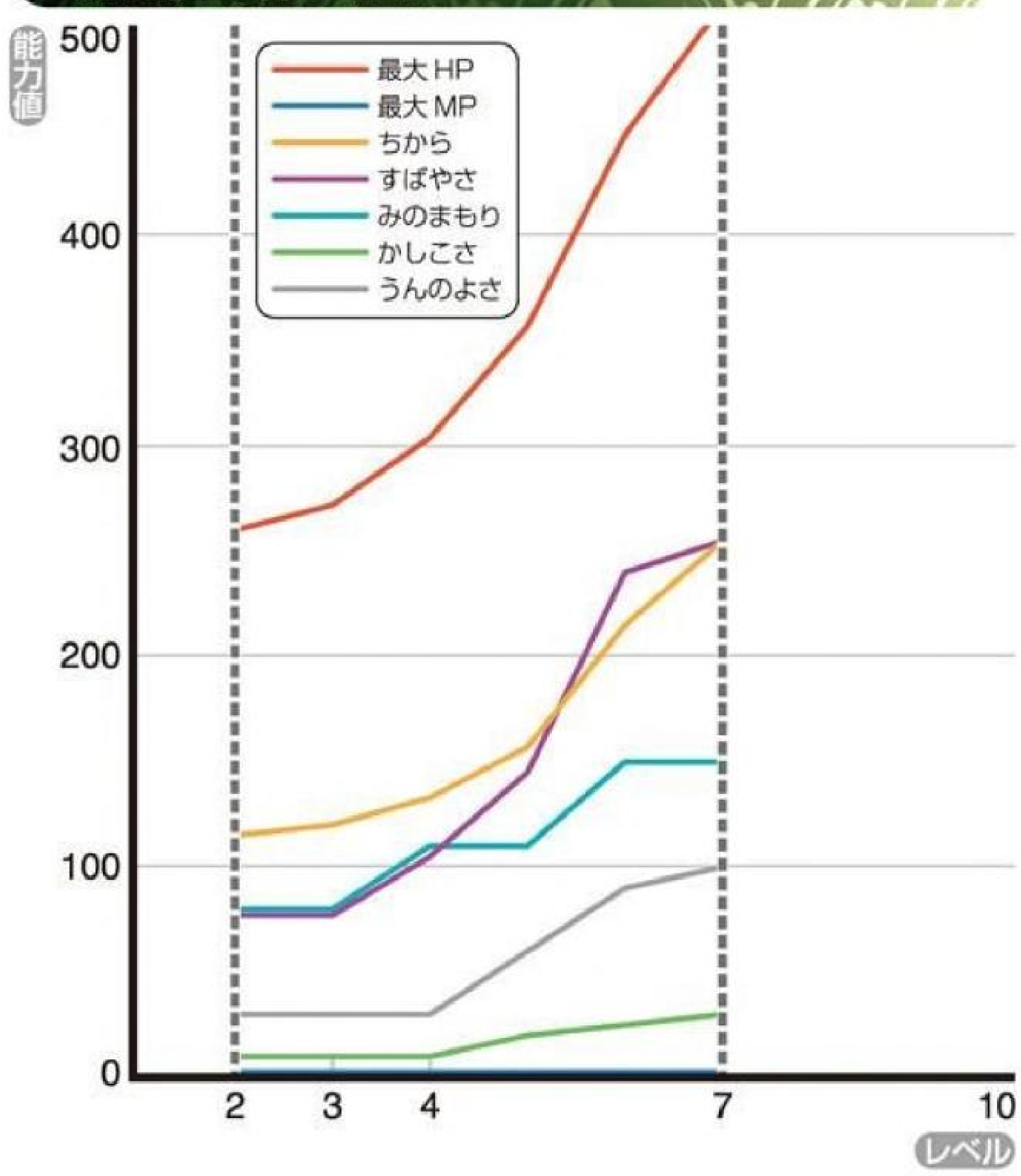
	名前	守備力
盾	はめつのたて 呪	──
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	ドラゴンシールド	+30
盾	ほのおのたて	+40
盾	おおきなメダル 名	+40
盾	オーガシールド	+48
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	てっかめん	+25
かぶと	ちりょくのかぶと	+40
かぶと	グレートヘルム	+45
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	──
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	──
装飾品	メガンテのうでわ	──
装飾品	エルフのおまもり	──



特定のレベルでの能力値

	レベル2	レベル3	レベル4	レベル7
そのレベルに必要な経験値	255	2287	18480	3504165
最大HP	260	272	304	510
最大MP	0	0	0	0
ちから	115	120	133	255
すばやさ	77	77	105	255
みのまもり	80	80	110	150
かしこさ	10	10	10	30
うんのよさ	30	30	30	100

能力値の伸びかた





ライオネック

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♡♡	ライオウ	初期 3 ▶ 上限 23



仲間にできる場所
後 謎の洞窟 B1～B2

ちからの成長のしかたはゆるやかだが、最大MPがぐんぐん伸びていき、レベル14でライデイン、レベル20でギガデインを覚える。レベルが低いうちはおもに直接攻撃を使っていき、最大MPが100を超えるあたりから、呪文による攻撃も積極的に使うようにするといい。

よく効いてしまう攻撃	デイン系、メガンテ、たいあたり
効きにくい攻撃	ほぼ全部(ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、1ターン休み系をのぞく)
効かない攻撃	ヒャド系、バギ系、吹雪系、1ターン休み系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	バギクロス	敵1グループに80～180のダメージ
8	ぶきみなひかり	敵1グループの耐性を下げる
14	ライデイン	敵全体に70～90のダメージ
20	ギガデイン	敵1グループに175～225のダメージ
――	――	――
――	――	――
――	――	――
――	――	――

特定のレベルでの能力値

そのレベルに必要な経験値	レベル3 2071	レベル6 47314	レベル12 219193	レベル23 808132
最大HP	202	223	303	400
最大MP	23	40	86	300
ちから	101	104	117	140
すばやさ	97	103	117	210
みのまもり	106	107	123	200
かしこさ	100	103	126	200
うんのよさ	117	124	145	200

装備できるもの

グループM

武器

名前	攻撃力
かしのつえ	+9
どうのつるぎ	+13
はがねのつるぎ	+33
はじゃのつるぎ	+45
まどろみのけん	+55
ふっかつのつえ	+66
ゾンビキラー	+80
ドラゴンキラー	+90
みなごろしのけん 呪	+95
デーモンスピア	+99
きせきのつるぎ	+100

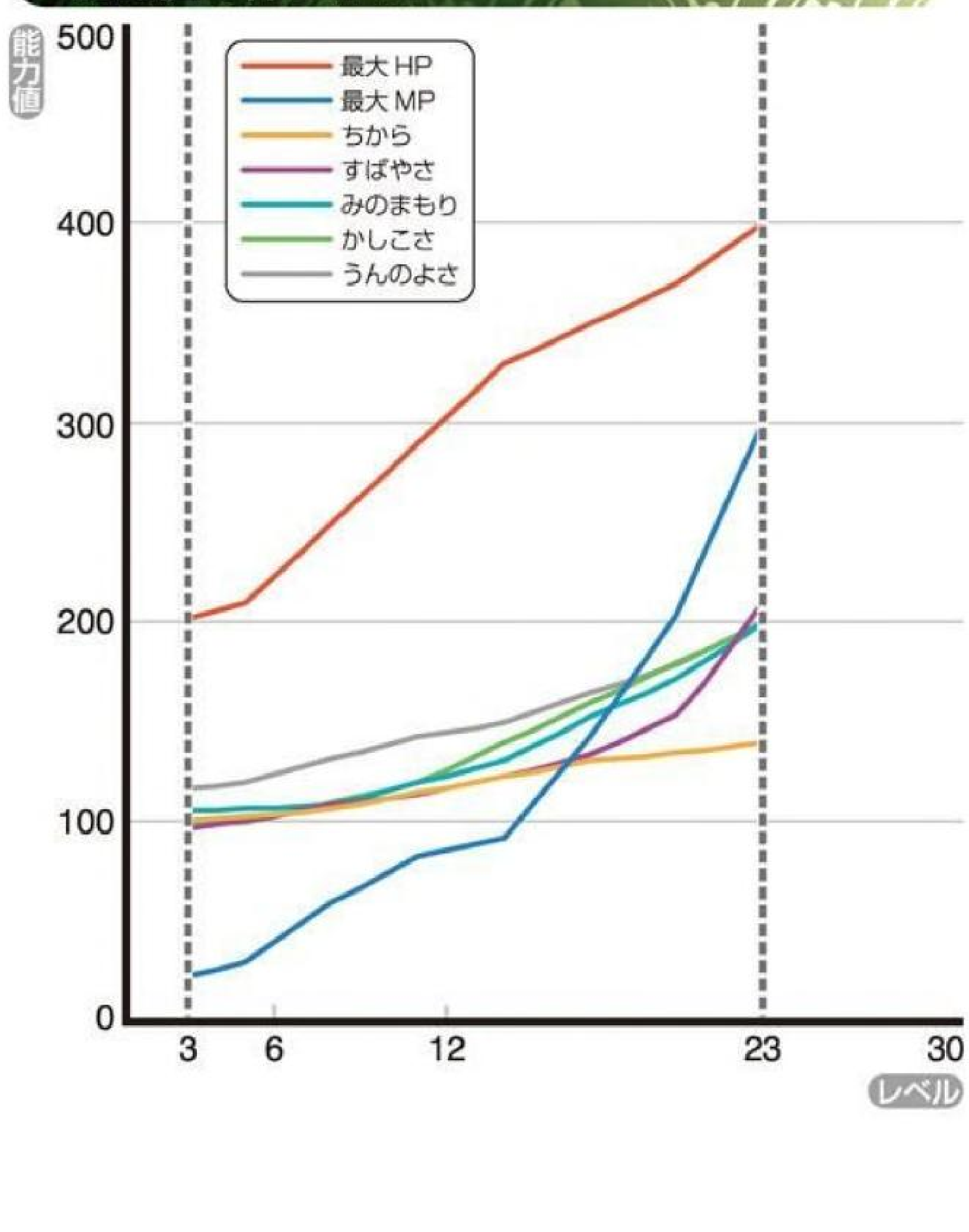
よろい

名前	守備力
かわのよろい	+11
うろこのよろい	+15
くさりかたびら	+19
せいどうのよろい	+21
てつのよろい	+25
はがねのよろい	+30
ドラゴンメイル	+50
やいばのよろい	+55
まほうのよろい	+60
デビルアーマー	+65
まじんのよろい 呪	+85
メタルキングよろい	+95

種類	名前	守備力
盾	はめつのたて 呪	――
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	マジックシールド	+22
盾	ドラゴンシールド	+30
盾	ダークシールド	+37
盾	オーガシールド	+48
盾	みかがみのたて	+55
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	てっかめん	+25
かぶと	サタンヘルム	+30
かぶと	グレートヘルム	+45
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	――
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	――
装飾品	メガンテのうでわ	――
装飾品	エルフのおまもり	――



能力値の伸びかた





ヘルバトラー

仲間になりやすさ	1匹目の名前	レベル
♥♡♡	バトラー	初期 3 ▶ 上限 99



仲間にできる場所
後 謎の洞窟

最初からトップクラスの能力値を誇るばかりか、レベルが低いうちにそれぞれの値が大きく伸び、強力な呪文や特技もつぎつぎと覚えていく。そのうえ、効かない攻撃、効きにくい攻撃の種類も多い。何としてもパーティに加えたくなる、最強ランクの仲間モンスターだ。

よく効いてしまう攻撃	デイン系
効きにくい攻撃	ギラ系、炎系、ルカニ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系
効かない攻撃	イオ系、ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、1ターン休み系

覚える呪文・特技

修得レベル	名前	効果
(最初から)	イオナズン	敵全体に120～160のダメージ
(最初から)	はげしいほのお	敵全体に65～85のダメージ
5	ベギラゴン	敵1グループに88～112のダメージ
7	マホカンタ	味方ひとりが受けた呪文を跳ね返す
8	ザオリク	味方ひとりを蘇生して完全に回復
11	メラゾーマ	敵1体に180～200のダメージ
13	かがやくいき	敵全体に120～140のダメージ
15	しゃくねつほのお	敵全体に150～170のダメージ

装備できるもの　グループN

武器

名前	攻撃力
くさりがま	+27
はがねのつるぎ	+33
スネークソード	+42
はじゃのつるぎ	+45
まどろみのけん	+55
マグマのつえ	+63
ふっかつのつえ	+66
ドラゴンキラー	+90
みなごろしのけん 呪	+95
もろばのつるぎ 呪	+99
デーモンスピア	+99
ふぶきのつるぎ	+105
ビッグボウガン	+110
じごくのサーベル	+120
メタルキングのけん	+130

よろい

名前	守備力
てつのむねあて	+23
ぎんのむねあて	+40
ダークローブ	+55
まほうのよろい	+60
ほのおのよろい	+70
まじんのよろい 呪	+85

盾・かぶと・装飾品

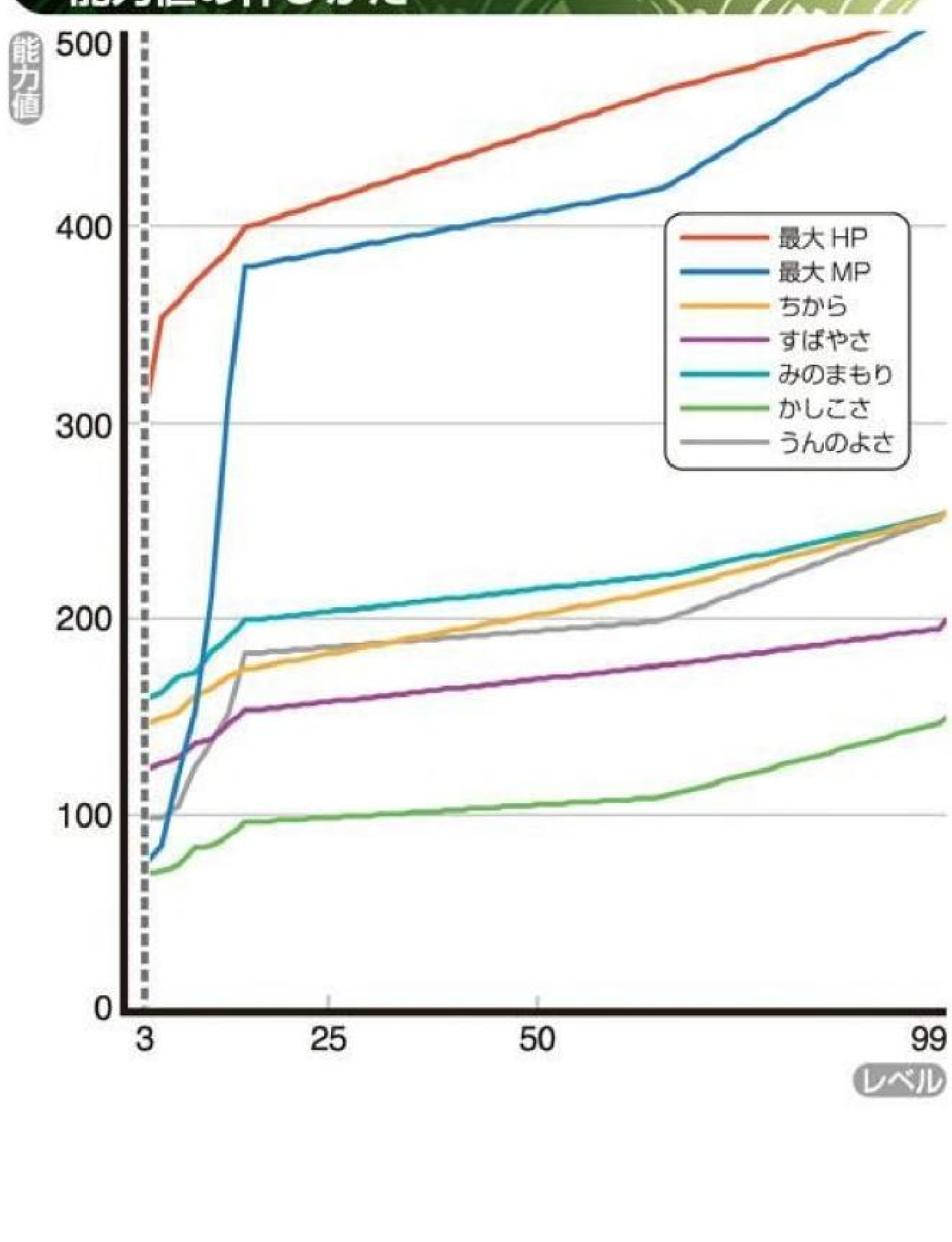
	名前	守備力
盾	はめつのたて 呪	——
盾	かわのたて	+4
盾	うろこのたて	+7
盾	せいどうのたて	+11
盾	てつのたて	+16
盾	マジックシールド	+22
盾	ドラゴンシールド	+30
盾	ふうじんのたて	+35
盾	ダークシールド	+37
盾	オーガシールド	+48
盾	メタルキングのたて	+70
かぶと	かわのぼうし	+2
かぶと	きのぼうし	+6
かぶと	てつかぶと	+16
かぶと	てっかめん	+25
かぶと	サタンヘルム	+30
かぶと	グレートヘルム	+45
かぶと	メタルキングヘルム	+70
装飾品	ほしふるうでわ	——
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	——
装飾品	メガンテのうでわ	——
装飾品	エルフのおまもり	——



特定のレベルでの能力値

そのレベルに必要な経験値	レベル3	レベル25	レベル50	レベル99
	2287	1718104	4251401	9216663
最大HP	305	414	449	511
最大MP	75	388	408	511
ちから	147	183	203	255
すばやさ	124	158	170	200
みのまもり	159	204	216	255
かしこさ	71	99	106	150
うんのよさ	99	186	194	255

能力値の伸びかた



SPECIAL TOPICS スペシャルトピックス

仲間モンスターが装備できるもの早見表

仲間モンスターが身につけられる道具を一覧表にして紹介する。これを見れば、何を装備できるか丸わかりだ。



装備品の名前と上がる能力値		モンスター名 → アークデーモン	アームライオン	アンクルホーン	イエティ	エビルアップル	エビルマスター	エリミネーター	エンプーサ	オークキング	おおねずみ	おどるほうせき	おばけキノコ	おばけキャンドル	ガップリン	ギガンテス	キメラ	キラーパンサー	キラーマシン	キングスライム	くさったしたい	クックルー	グレイトドラゴン	ケンタラウス	ゴースト	ゴーレム	コロヒーロー	コロファイター	コロプリースト	コロマージ	ザイル
武器 どくばり	攻 +1	－	－	－	－	●	－	－	－	－	－	●	－	－	●	－	●	－	－	●	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－
ひのきのぼう	攻 +2	●	－	－	－	－	－	●	●	●	－	－	－	－	－	●	－	－	－	－	●	－	－	－	●	－	－	●	●	●	－
たけのヤリ	攻 +5	●	－	－	－	－	－	●	●	●	－	－	－	－	－	●	－	－	－	－	●	－	－	－	●	－	－	●	●	●	－
とがったホネ	攻 +6	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●	－	●	－	－	－	●	●	－	●	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－
くだものナイフ	攻 +6	－	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－	－
こんぼう	攻 +9	●	●	－	●	－	●	●	－	●	－	－	－	－	－	●	－	－	－	－	●	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－
かしのつえ	攻 +9	－	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－	●	●	－
おおきづち	攻 +10	●	－	－	－	－	－	●	－	●	－	－	－	－	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－
いしのキバ	攻 +12	－	－	－	－	●	－	－	－	－	－	●	－	－	●	－	－	●	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
ブロンズナイフ	攻 +12	－	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－	－
どうのつるぎ	攻 +13	－	●	●	●	－	●	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●	－	●	●	－	－	－	－
ブーメラン	攻 +15	－	●	－	●	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
いばらのムチ	攻 +18	－	●	－	●	－	●	－	－	－	●	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
てつのツメ	攻 +19	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
いしのオノ	攻 +20	●	●	－	●	－	●	●	－	●	－	－	－	－	－	●	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－	－	●	－	－	－
てつのつえ	攻 +22	－	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－	●	●	－
どくがのナイフ	攻 +24	－	－	－	－	－	－	－	●	－	●	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－	●	●	－
やいばのブーメラン	攻 +25	－	●	－	●	－	●	－	－	－	●	－	●	－	－	－	●	－	－	●	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－
くさりがま	攻 +27	－	●	●	●	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－	●
のこぎりがたな	攻 +27	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●	－	－	●	－	－	－	－	－	－	－
チェーンクロス	攻 +28	－	●	－	●	－	●	－	－	－	●	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
いかずちのつえ	攻 +29	－	－	－	－	－	－	－	●	－	●	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－	●	●	－
おおかなづち	攻 +30	●	－	－	－	－	－	●	－	●	－	－	－	－	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－
はがねのつるぎ	攻 +33	－	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－	－	●	－	－	－	－	●	－	●	●	－	－	－	●
はがねのキバ	攻 +35	－	－	－	－	●	－	－	－	－	－	●	－	－	●	－	－	●	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
てんばつのつえ	攻 +35	－	－	－	－	－	－	－	●	－	●	－	●	－	－	－	●	－	－	－	－	●	－	－	●	－	－	－	●	●	－
キラーピアス	攻 +35	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
まふうじのつえ	攻 +40	－	－	－	－	－	－	－	●	－	●	－	●	－	－	－	●	－	－	－	－	●	－	－	●	－	－	－	●	●	－
スネークソード	攻 +42	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－	－	●	－	●	－	－	－	－	●	－	－	－	－	●
バトルアックス	攻 +45	●	－	－	－	－	－	●	－	●	－	－	－	－	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－
はじゃのつるぎ	攻 +45	－	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－	－	●	－	－	－	－	●	－	●	●	－	－	－	●
モーニングスター	攻 +45	－	●	－	●	－	●	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－	●	●	－
ほのおのツメ	攻 +53	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－
まどろみのけん	攻 +55	－	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－	－	●	－	●	－	－	●	－	●	●	－	－	－	●
りりょくのつえ	攻 +55	－	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－	●	●	－
ウォーハンマー	攻 +60	●	－	－	－	－	－	●	－	●	－	－	－	－	－	●	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	●	－	－	－

※「攻」は攻撃力を示す



※仲間モンスターは五十音順、装備品は上がる能力値の数値順で掲載

武器

サターンヘルム	さまようよろい	しびれくらげ	シュプリンガー	スライム	スライムナイト	スライムベホマズン	ソルジャーブル	ダンスニードル	ドラキー	ドラゴンキッズ	ドラゴンマッド	ドロヌーバ	ネーレウス	ばくだんいわ	ばくだんベビー	はぐれメタル	パペットマン	ビックアイ	プチヒーロー	プチファイター	プチプリースト	プチマージ	ブラウニー	ブリザードマン	プリズニャン	ベビーパンサー	ベホマスライム	ヘルバトラー	ホイミスライム	ホークブリザード	ホークマン	ほのおのせんし	まほうつかい	ミステリドール	ミニデーモン	メガザルロック	メタルスライム	メッサーラ	ライオネック
●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	●	—	—	—	●	—	●	●	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	●	●	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	●	●	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—
—	—	●	—	●	—	●	—	●	●	●	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	●	—	●	●	—	—	—	●	—	—	●	—	—
—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—
—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	●	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	●	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—
—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	●	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	●	—	—	●	●
—	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	—	●	—	●	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—
—	—	●	—	●	—	●	—	●	●	—	—	—	—	—	●	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	●	—	●	—	●	●	—	●	—	—
—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	●	—	—	—	●	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●
●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	●	—	—	—	—	—
—	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	●	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	●	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

	装備品の名前と上がる能力値 ＼ モンスター名		アークデーモン	アームライオン	アンクルホーン	イエティ	エビルアップル	エビルマスター	エリミネーター	エンプーサ	オークキング	おおねずみ	おどるほうせき	おばけキノコ	おばけキャンドル	ガップリン	ギガンテス	キメラ	キラーパンサー	キラーマシン	キングスライム	くさったしたい	クックルー	グレイトドラゴン	ケンタラウス	ゴースト	ゴーレム	コロヒーロー	コロファイター	コロプリースト	コロマージ	ザイル
武器	マグマのつえ	攻 +63	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	—	●	—	—	—	●	●	●
武器	ほのおのブーメラン	攻 +65	—	●	—	●	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	●	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—
武器	はがねのムチ	攻 +65	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	●	●	—
武器	ふっかつのつえ	攻 +66	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	—	●	—	—	—	●	●	●
武器	はやぶさのけん	攻 +67	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—
武器	ゆうわくのけん	攻 +70	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—
武器	こおりのやいば	攻 +70	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	●	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—
武器	まじんのかなづち	攻 +70	●	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—
武器	ゾンビキラー	攻 +80	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—
武器	ようせいのけん	攻 +85	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—
武器	らいじんのヤリ	攻 +85	●	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—
武器	ドラゴンキラー	攻 +90	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	●	●	—	—	—	●
武器	あくまのツメ	攻 +90	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	●	●	—	●	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—
武器	みなごろしのけん 呪	攻 +95	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	●
武器	もろばのつるぎ 呪	攻 +99	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	●
武器	デーモンスピア	攻 +99	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	—	●	—	—	—	●
武器	きせきのつるぎ	攻+100	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—
武器	グリンガムのムチ	攻+100	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	●	●	—
武器	ふぶきのつるぎ	攻+105	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	●
武器	ビッグボウガン	攻+110	●	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	●
武器	オリハルコンのキバ	攻+115	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—
武器	じごくのサーベル	攻+120	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	●	—	—	—	—	●
武器	はかいのてっきゅう	攻+125	●	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—
武器	メタルキングのけん	攻+130	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	●
よろい	さまようよろい 呪	守備力が54に	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
よろい	ただのぬのきれ	守 +3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
よろい	ぬののふく	守 +4	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	●	●	—	—	●	●	—
よろい	ておりのケープ	守 +6	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
よろい	たびびとのふく	守 +7	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	●	●	—	—	●	●	—
よろい	かわのよろい	守 +11	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—
よろい	かわのこしまき	守 +12	●	●	—	●	—	●	●	—	●	●	—	●	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—
よろい	うろこのよろい	守 +15	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—
よろい	ステテコパンツ	守 +15	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—
よろい	けがわのマント	守 +18	—	●	—	●	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	●	●	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	●	●	—
よろい	くさりかたびら	守 +19	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—
よろい	スライムのふく	守 +20	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
よろい	せいどうのよろい	守 +21	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	●	—	—	—	—
よろい	てつのむねあて	守 +23	●	—	—	—	—	—	●	—	●	●	—	●	—	—	●	●	●	●	—	—	●	●	●	—	—	—	●	—	—	●
よろい	てつのよろい	守 +25	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	●	—	—	—	—
よろい	みかわしのふく	守 +28	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	●	●	—
よろい	はがねのよろい	守 +30	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	●	—	—	—	—
よろい	カメのこうら	守 +33	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
よろい	やすらぎのローブ	守 +33	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	●	●	—
よろい	ふしぎなボレロ	守 +37	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	●	—	—	●	—	—	—	●	●	—
よろい	まどうしのローブ	守 +37	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	●	●	—
よろい	ゾンビメイル	守 +38	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—
よろい	ぎんのむねあて	守 +40	●	●	—	●	—	●	●	—	●	●	—	●	—	—	●	●	●	●	—	—	●	●	—	—	—	—	●	—	—	●
よろい	シルバーメイル	守 +40	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—
よろい	せんしのパジャマ	守 +40	●	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—

※呪……装備すると呪われる　※「攻」は攻撃力、「守」は守備力を示す

	サターンヘルム	さまようよろい	しびれくらげ	シュプリンガー	スライム	スライムナイト	スライムベホマズン	ソルジャーブル	ダンスニードル	ドラキー	ドラゴンキッズ	ドラゴンマッド	ドロヌーバ	ネーレウス	ばくだんいわ	ばくだんベビー	はぐれメタル	パペットマン	ビックアイ	プチヒーロー	プチファイター	プチプリースト	プチマージ	ブラウニー	ブリザードマン	プリズニャン	ベビーパンサー	ベホマスライム	ヘルバトラー	ホイミスライム	ホークブリザード	ホークマン	ほのおのせんし	まほうつかい	ミステリドール	ミニデーモン	メガザルロック	メタルスライム	メッサーラ	ライオネック
武器	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	●	●	—	—	—	—	—
	—	—	●	—	●	—	●	—	●	●	—	—	—	—	—	●	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	●	—	●	—	●	●	—	●	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	●	—	—	—	—
	—	—	—	●	—	—	—	—	●	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	●	—	●	●	—	●	●	—	—	—	●	●
	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	●	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	●	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●
	—	—	●	—	●	—	●	—	●	●	—	●	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	●	●	—	—	—	●	—	—	●	—	—
	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●
	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●
	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	●	—	—	—	—
	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	●	●	—	●	●	●	●	—	—	—	—	●	—	—	—	●	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	●	●	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—
よろい	—	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—
	—	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	●	—	—	●	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	●	—	—	●	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—
	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●
	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	●	—	—	●	—	●	●	—	●	—	—	●	—	●	●	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—
	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●
	—	●	●	—	●	●	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	●	—	—	●	—	●	—	—	●	—	—	●	●	—	—	●	●	—	—	—	●	—	●	●	●	●	—	—	—	—
	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●
	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—
	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●
	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	●	●	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	●	—	●	—	—	●	—	●	—	—	—	●	—	—	—	—	—
	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	●	●	●	—	—	—	—
	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●
	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	●	●	●	—	—	—	—
	—	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	●	—	●	●	—	—	●	●	—	—	●	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	●	●	●	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	●	●	—	—	—	●	—	—	●	—	●	—	—	●	—	●	—	—	●	—	●	—	●	—	●	●	—	—	—	—
	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

	装備品の名前	上がる能力値	アークデーモン	アームライオン	アンクルホーン	イエティ	エビルアップル	エビルマスター	エリミネーター	エンプーサ	オークキング	おおねずみ	おどるほうせき	おばけキノコ	おばけキャンドル	ガップリン	ギガンテス	キメラ	キラーパンサー	キラーマシン	キングスライム	くさったしたい	クックルー	グレイトドラゴン	ケンタラウス	ゴースト	ゴーレム	コロヒーロー	コロファイター	コロプリースト	コロマージ	ザイル
よろい	ブラッドメイル	守 +45	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—
よろい	ドラゴンメイル	守 +50	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—
よろい	けんじゃのローブ	守 +50	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
よろい	オラクルやののれん 名	守 +50	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
よろい	やいばのよろい	守 +55	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	●	—	—	—	—
よろい	みずのはごろも	守 +55	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	●	—	●	—	—	●	—	—	—	●	●	—
よろい	ダークローブ	守 +55	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	—	●	—	—	—	●	●	●
よろい	まほうのよろい	守 +60	●	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	●	●	—	—	—	●	—	●	●	●	—	—	●
よろい	デビルアーマー	守 +65	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—
よろい	ほのおのよろい	守 +70	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	●
よろい	しんぴのよろい	守 +75	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—
よろい	ミラーアーマー	守 +80	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—
よろい	まじんのよろい 呪	守 +85	●	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	●
よろい	メタルキングよろい	守 +95	●	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	●	●	●	—	—	—
盾	はめつのたて 呪	守備力がゼロに	●	●	●	●	—	●	●	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	—	—	—	●	—	●	●	●	—	—	●
盾	おなべのふた	守 +2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
盾	かわのたて	守 +4	●	●	●	●	—	●	●	●	●	●	—	●	●	—	●	—	—	●	—	●	—	—	●	●	●	●	●	●	●	●
盾	うろこのたて	守 +7	●	●	●	●	—	●	●	●	●	●	—	●	●	—	●	—	—	●	—	●	—	—	●	●	●	●	●	●	●	●
盾	せいどうのたて	守 +11	●	●	●	●	—	●	●	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	●	—	—	●	—	●	●	●	—	—	●
盾	てつのたて	守 +16	●	●	●	●	—	●	●	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	—	—	—	●	—	●	●	●	—	—	●
盾	マジックシールド	守 +22	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	●
盾	ドラゴンシールド	守 +30	●	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	—	—	—	●	—	●	●	●	—	—	●
盾	ふうじんのたて	守 +35	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	●
盾	ダークシールド	守 +37	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	●	●	●	—	●	●	●
盾	ほのおのたて	守 +40	●	●	—	●	—	●	●	—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	●	—	—	—
盾	おおきなメダル 名	守 +40	●	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—
盾	ちからのたて	守 +45	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—
盾	オーガシールド	守 +48	●	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●	●	—	—	●
盾	みかがみのたて	守 +55	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—
盾	メタルキングのたて	守 +70	●	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	●	●	●	—	—	—	—	●	●	●	—	—	●
かぶと	かわのぼうし	守 +2	●	●	●	●	—	●	●	●	●	●	—	●	●	—	●	●	●	●	—	●	●	—	●	●	●	●	●	●	●	●
かぶと	とんがりぼうし	守 +3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—
かぶと	きのぼうし	守 +6	●	●	●	●	—	●	●	—	●	●	—	●	●	—	●	—	●	●	—	●	—	—	●	—	●	●	●	—	—	●
かぶと	かいがらぼうし	守 +7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
かぶと	けがわのフード	守 +11	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	●	●	—
かぶと	てつかぶと	守 +16	●	●	●	●	—	●	●	—	●	●	—	●	●	—	●	—	●	●	—	●	—	—	●	—	●	●	●	—	—	●
かぶと	シルクハット	守 +20	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	●	—	—	●	—	●	—	—	●	—	●	●	—	●	—	—	—	●	●	—
かぶと	てっかめん	守 +25	●	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	●	—	—	●	—	●	●	●	—	—	●
かぶと	かぜのぼうし	守 +28	—	●	—	●	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	●	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—
かぶと	サタンヘルム	守 +30	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	●	●	—	—	●	●	●
かぶと	しあわせのぼうし	守 +35	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
かぶと	ちりょくのかぶと	守 +40	●	●	●	●	—	●	●	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	●	—	—	●	●	●	—	—	—
かぶと	グレートヘルム	守 +45	●	—	●	—	—	—	●	—	●	●	—	●	●	—	●	—	●	●	—	—	—	—	●	—	●	●	●	—	—	●
かぶと	メタルキングヘルム	守 +70	●	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	●	—	●	—	●	●	●	●	—	—	—	—	●	●	●	—	—	●
装飾品	ほしふるうでわ	すばやさ2倍	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
装飾品	ビアンカのリボン	かしこさ+10	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
装飾品	きぼりのめがみぞう 名	うんのよさ+15	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
装飾品	メガンテのうでわ	——	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
装飾品	エルフのおまもり	——	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

※呪……装備すると呪われる　名……名産品　※「守」は守備力を示す

	サターンヘルム	さまようよろい	しびれくらげ	シュプリンガー	スライム	スライムナイト	スライムベホマズン	ソルジャーブル	ダンスニードル	ドラキー	ドラゴンキッズ	ドラゴンマッド	ドロヌーバ	ネーレウス	ばくだんいわ	ばくだんベビー	はぐれメタル	パペットマン	ビックアイ	プチヒーロー	プチファイター	プチプリースト	プチマージ	ブラウニー	ブリザードマン	プリズニャン	ベビーパンサー	ベホマスライム	ヘルバトラー	ホイミスライム	ホークブリザード	ホークマン	ほのおのせんし	まほうつかい	ミステリドール	ミニデーモン	メガザルロック	メタルスライム	メッサーラ	ライオネック
よろい	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●
	—	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—
	—	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—
	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●
	—	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	●	—	—	●	●	—	—	●	—	●	—	●	●	—	●	●	●	●	—	●	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	●	●	—	—	—	—	—	●	—	●	—	●	●	●	●	—	—	—	—
	—	●	●	●	●	●	●	●	—	—	—	—	●	—	—	—	●	●	—	●	●	—	—	●	●	—	—	●	●	●	—	●	—	—	—	—	—	●	●	●
	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●
	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●
	—	●	●	●	●	●	●	●	—	—	—	—	●	—	—	—	●	●	—	●	●	—	—	●	●	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	●	●	●
盾	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	●	●	●	—	—	●	●	—	—	—	●	—	—	●	●	—	—	●	—	—	●	●
	—	—	●	—	●	—	●	—	●	●	—	—	—	—	●	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—
	—	●	—	●	—	●	—	●	●	●	—	—	●	●	●	●	—	●	●	●	●	●	●	●	●	—	—	—	●	—	—	●	●	●	—	●	—	—	●	●
	—	●	—	●	—	●	—	●	●	●	—	—	●	●	●	●	—	●	●	●	●	●	●	●	●	—	—	—	●	—	—	●	●	●	—	●	—	—	●	●
	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	●	—	—	●	●	●	●	—	—	●	●	—	—	—	●	—	—	●	●	—	—	●	—	—	●	●
	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	●	●	●	—	—	●	●	—	—	—	●	—	—	●	●	—	—	●	—	—	●	●
	—	●	●	●	●	●	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	●	●	●	—	●	—	—	—	—	—	●	●	●
	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	●	●	—	—	●	●	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●
	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	●	●	●	—	—	●	—	●	—	●	●	—	●	—	—	—	●	—	—	●	—	●	—	—	—	—	●	●
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	●	●	—	—	●	●	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●
	—	●	●	●	●	●	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	●	●	●
	—	●	●	●	●	●	●	●	—	—	—	—	●	—	●	—	●	●	—	●	●	—	—	●	●	—	—	●	●	●	—	●	—	—	—	—	—	●	●	●
かぶと	—	●	—	●	—	●	—	●	●	●	—	—	●	●	●	●	—	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	—	●	—	●	●	●	●	●	●	—	—	●	●
	—	—	●	—	●	—	●	—	—	—	●	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	●	—	—	—	●	—	—	●	—	—
	—	●	—	●	—	●	—	●	●	●	—	—	●	—	●	●	—	●	●	●	●	—	—	●	●	●	●	—	●	—	—	●	●	—	—	●	—	—	●	●
	—	—	●	—	●	—	●	—	—	—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	●	—	—	—	—	—
	—	●	—	●	—	●	—	●	●	●	—	—	●	—	●	●	—	●	●	●	●	—	—	●	●	●	●	—	●	—	—	●	●	—	—	●	—	—	●	●
	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	●	●	—	●	—	—	●	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	●	—	●	●	—	—	●	●	—	●	●	—	—
	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	●	—	—	●	—	●	●	—	—	●	●	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●
	—	—	●	—	●	—	●	—	●	●	●	—	—	—	—	●	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	●	—	●	—	●	●	—	●	—	—
	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	●	—	—	●	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	●	—	—	—	—	●	●
	—	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—
	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	●	●	—	●	—	—	●	●	●	●	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—
	—	●	—	●	—	●	—	●	●	●	●	—	●	—	—	●	—	●	—	●	●	—	—	●	●	●	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●
	—	●	●	●	●	●	●	●	—	—	—	—	●	—	●	—	●	●	—	●	●	—	—	●	●	●	—	●	●	●	—	●	—	—	—	—	—	●	●	●
装飾品	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	—	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	—	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—
	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	—	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	—	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	—	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●



ドラゴンクエストV ㊙情報集

ひみつの宝箱 PART 5

強めのモンスターをひと足早く仲間にしよう

フィールド上のいくつかの場所では、周辺に現れるものよりも強いモンスターを仲間にすることができる。強いぶん倒すのは大変だが、早めに仲間に加えれば、冒険がかなりにラクになるはずだ。青年時代前半を例にすると、具体的な場所は下のとおり。なお、主人公のレベルが低すぎる場合、倒しても仲間にならないので注意しよう。



⬅馬車を入手してすぐに、スライムナイトやドラゴンキッズを仲間にすることが可能。

強めのモンスターを仲間にできる場所の一例

アルカパの町から西に行った海岸



仲間にできるモンスター
- さまようよろい
- ミステリドール
- パペットマン

ラインハットの関所南側の川沿い



仲間にできるモンスター
- ダンスニードル
- スライムナイト
- イエティ
- ドラゴンキッズ



山奥の村近海の東端



仲間にできるモンスター
- しびれくらげ

ネッドの宿屋の北西方面



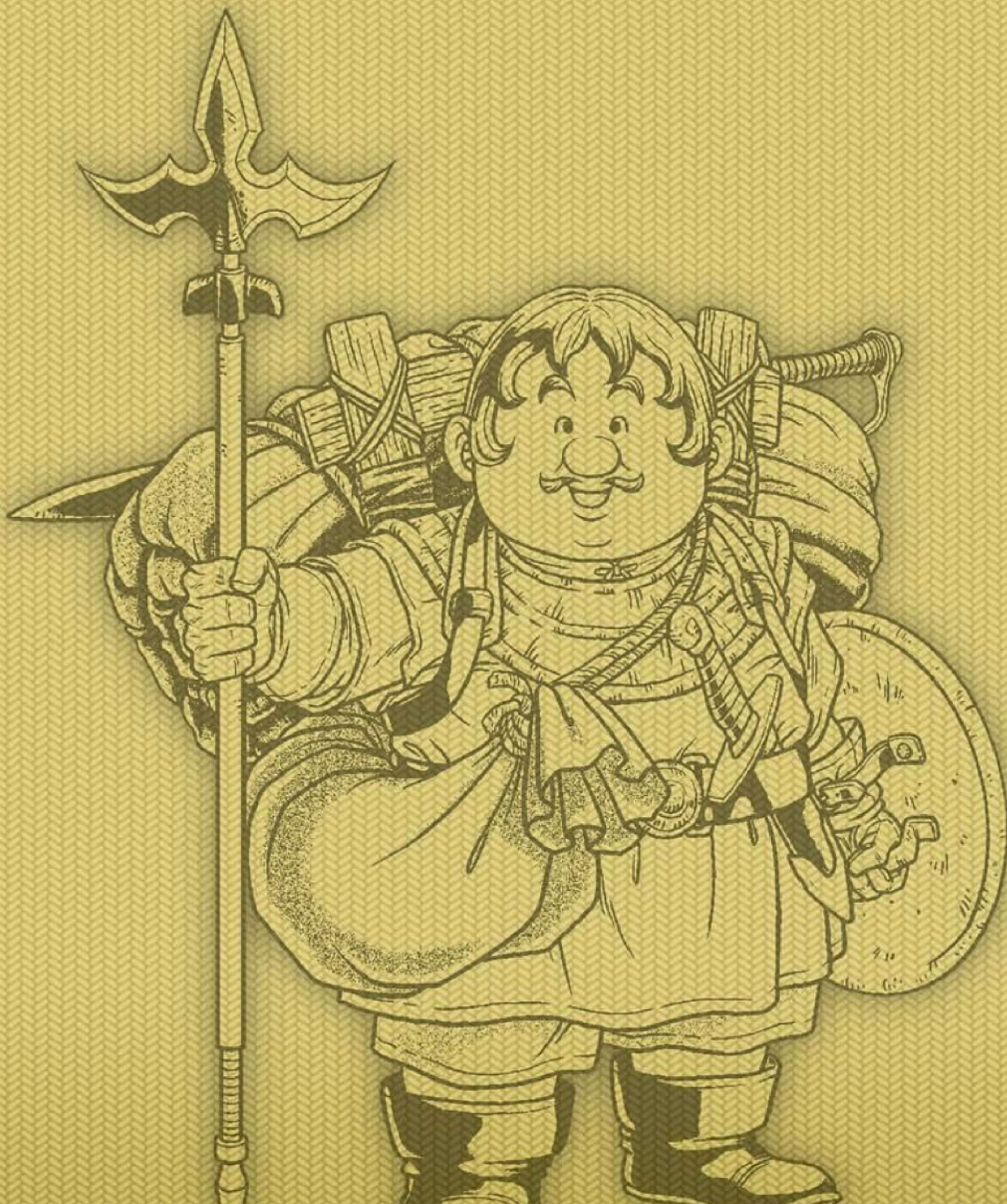
仲間にできるモンスター
- メッサーラ
- オークキング

あとで訪れることになる場所へ先に行く手もある

一部の地域は、まだそこを訪れる必要がない時期から行くことができる。それらの場所を先に訪れれば、強いモンスターを早めに仲間にすることが可能だ。たとえば、いきなりオラクルベリーから南下して神の塔周辺や塔の入口へ行くと、そこでクックルーやエンプーサなどを仲間に加えられる。

CHAPTER 6

── アイテム大事典 ──



アイテムデータリスト

ITEM DATA LIST

本作には、全部で250種類以上のアイテムが登場する。戦闘に欠かせない武器や防具から、集めて楽しい名産品まで、すべての品々のデータを解説とともに紹介していこう。

リストの見かた

- 武器
- よろい
- 盾
- かぶと
- 装飾品



- どうぐ
- 重要アイテム
- 名産品



❶**アイテムの名前**

❷**装備時に上がる攻撃力や守備力**

❸買……お店で買うときの価格。「──」のものは、お店で販売していない。

❹売……お店で売るときの価格。「──」のものは、お店で売ったり捨てたりできない。

❺道具……道具として使ったときに効果を得られるかどうか。得られる場合は明るく表示している。

❻呪い……呪いがかけられているかどうか。かけられている場合は明るく表示している。

❼**装備可能者**……そのアイテムを装備できる者。装備できる場合は明るく表示している。仲間モンスターはA～Pのグループに分類し、装備できるグループを明るく表示。各グループに該当するモンスターは、⓫「仲間モンスターA～P対応一覧」に記載。

❽**アイテムの説明**

❾**特殊効果**……装備しているときに発揮される特殊な効果や、道具として使ったときに得られる効果。

❿**おもな入手場所**……そのアイテムを入手できる場所や、手に入れる方法の例。アイコンの意味は以下のとおり。

- …そのアイテムを買えるお店がある場所。
- …そのアイテムが入っている宝箱、タル、ツボ、タンスなどがある場所、または拾える場所。
- …倒したときにそのアイテムを落とすことがある魔物。落とす確率が高い魔物を優先的に記している。
- …人からもらう、カジノでコインと交換するなど、上記以外の入手方法。

⓫**仲間モンスターA～P対応一覧**……❼「装備可能者」の各グループと仲間モンスターの対応。

⓬移動……移動中に使ったときに効果を得られるかどうか。得られる場合は明るく表示している。

⓭戦闘……戦闘中に使ったときに効果を得られるかどうか。得られる場合は明るく表示している。

⓮**使ったときの効果**……移動中や戦闘中に使ったときの効果、またはそのほかのおもな用途。

仲間モンスターA～P対応一覧

A ベビーパンサー、キラーパンサー、プリズニャン B スライム、ホイミスライム、メタルスライム、ベホマスライム、しびれくらげ、はぐれメタル、キングスライム、スライムベホマズン C ブラウニー、エリミネーター、オークキング、プチファイター、コロファイター、アークデーモン、ギガンテス D ドラゴンキッズ E スライムナイト、さまようよろい、ブリザードマン、プチヒーロー、ソルジャーブル、アンクルホーン、コロヒーロー F ドラゴンマッド、グレイトドラゴン G エンプーサ、まほうつかい、ネーレウス、ゴースト、プチプリースト、プチマージ、コロプリースト、コロマージ

武器（ぶき）

WEAPON

直接攻撃の威力を高めるための装備品。通常は敵1体にダメージを与えるのみだが、眠らせるなどの追加効果を持っているものや、全体攻撃ができるといった特殊な武器もある。



Cypress Stick

ひのきのぼう

攻撃力 +2

買 10G　売 5G

装備可能者：主人公、男の子、サンチョ

仲間モンスター：C、G、P

ひのきから作られた武器。対魔物用というよりは、日常生活においての護身用として用いられることが多い。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- サンタローズの村（少年時代）
- 主人公（少年時代）の初期装備



Club

こんぼう

攻撃力 +9

買 60G　売 30G

装備可能者：ヘンリー、サンチョ

仲間モンスター：C、L、P

樫の木のなかでもとくに頑丈なコブの部分をけずり出し、武器としたもの。やや重く、そのぶん威力もある。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- 港町ポートセルミ
- オラクルベリー（すごろくのパネル）
- ラマダ



Copper Sword

どうのつるぎ

攻撃力 +13

買 270G　売 135G

装備可能者：主人公、男の子、ヘンリー、ピピン

仲間モンスター：E、J、L、M、O

銅を鋳型に流しこんで作られる量産品。斬れ味は良くないが、弱いモンスターが相手なら十分に対抗できる。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- サンタローズの村（少年時代）、アルカパの町（少年時代）、妖精の村（少年時代）など
- さんぞくウルフ、がいこつへい

H ドラキー、ばくだんベビー、おばけキノコ、ダンスニードル、おおねずみ　I エビルアップル、おどるほうせき、サターンヘルム、メガザルロック、ガップリン
J ドロヌーバ、パペットマン、おばけキャンドル、ゴーレム　K クックルー、ミステリドール、キメラ、ホークブリザード
L イエティ、ビックアイ、ほのおのせんし、ミニデーモン、アームライオン、エビルマスター　M メッサーラ、ホークマン、シュプリンガー、ライオネック
N ザイル、キラーマシン、ヘルバトラー　O ケンタラウス　P くさったしたい、ばくだんいわ



Saw Blade

のこぎりがたな

攻撃力 **+27**

買 1200G　売 600G

装備可能者：サンチョ

仲間モンスター：O P

大きく波打った刃を持つ長刀。深く斬りつけたあと、力まかせに引くことで、広範囲に渡る裂傷を負わせる。

特殊効果
(なし)

おもな入手場所
- ルラフェン、テルパドール
- 暗黒のすごろく場(すごろくのパネル)
- リザードマン、シードッグ



Steel Sword

はがねのつるぎ

攻撃力 **+33**

買 2000G　売 1000G

装備可能者：主人公、男の子、ヘンリー、ピピン

仲間モンスター：E J M N O

鋼鉄を鍛え上げて作られた鋭利な剣。厚めの刀身は重く、使いこなすにはある程度の腕力が必要となる。

特殊効果
(なし)

おもな入手場所
- ラインハット城(青年時代)など
- ホークマン、りゅうせんしなど
- ピピンの初期装備



Papas's Sword

パパスのつるぎ

攻撃力 **+40**

買 ――　売 ――

装備可能者：主人公、男の子

仲間モンスター

主人公の父親が使っていた剣。磨き上げられた刃を持ち、やや細身ながら、はがねのつるぎ以上の威力を誇る。

特殊効果
(なし)

おもな入手場所
- ???



Snake Sword

スネークソード

攻撃力 **+42**

買 3900G　売 1950G

装備可能者：主人公、ヘンリー、ピピン

仲間モンスター：J N P

ヘビのように曲がりくねった刀身が特徴の風変わりな剣。湾曲した刃が生み出す斬れ味はかなりのもの。

特殊効果
(なし)

おもな入手場所
- ルラフェン、山奥の村、グランバニア城
- ガーゴイル、へびておとこ

仲間モンスター A～P 対応一覧

A ベビーパンサー、キラーパンサー、プリズニャン　B スライム、ホイミスライム、メタルスライム、ベホマスライム、しびれくらげ、はぐれメタル、キングスライム、スライムベホマズン
C ブラウニー、エリミネーター、オークキング、プチファイター、コロファイター、アークデーモン、ギガンテス　D ドラゴンキッズ
E スライムナイト、さまようよろい、ブリザードマン、プチヒーロー、ソルジャーブル、アンクルホーン、コロヒーロー　F ドラゴンマッド、グレイトドラゴン
G エンプーサ、まほうつかい、ネーレウス、ゴースト、プチプリースト、プチマージ、コロプリースト、コロマージ



Curse-Breaking Sword

はじゃのつるぎ

攻撃力 +45

買 4400G　売 2200G　道具

装備可能者：主人公、男の子
仲間モンスター：E J M N O

邪悪な者たちを滅ぼすために作られた剣。振りかざすと、魔物の群れを包みこむように火炎が発生する。

特殊効果
戦闘中に道具として使うとギラの効果。

おもな入手場所
サラボナの町、山奥の村、テルパドール、チゾットの村



Slumber Sword

まどろみのけん

攻撃力 +55

買 6300G　売 3150G

装備可能者：主人公、デボラ、男の子、ピピン
仲間モンスター：E J M N O P

螺旋状の奇妙な刀身が目を引く剣。眠りの呪文の力がこめられており、斬りつけた相手を眠らせることがある。

特殊効果
攻撃した相手を4回に1回の割合で眠らせる。

おもな入手場所
チゾットの村、グランバニア城、エルヘブン



Falcon Sword

はやぶさのけん

攻撃力 +67

買 ——　売 17500G

装備可能者：デボラ、ピピン
仲間モンスター：E J

ミスリル銀で作られた剣。使いこなせば、はやぶさのごとくすばやい連続攻撃をくり出すことが可能。

特殊効果
敵1体に2回攻撃する。一撃のダメージは通常の4分の3。

おもな入手場所
暗黒のすごろく場（すごろくの宝物庫）など
メダル王のごほうび（35枚）



Temptation Sword

ゆうわくのけん

攻撃力 +70

買 9800G　売 4900G

装備可能者：主人公、ビアンカ、フローラ、デボラ、女の子
仲間モンスター：O

おもに女戦士が愛用する、妖美な雰囲気を漂わせる剣。斬りつけた相手の心をまどわす魔力を秘めている。

特殊効果
攻撃した相手を4回に1回の割合で混乱させる。

おもな入手場所
エルヘブン
すごろくの穴（すごろくの宝物庫）

H ドラキー、ばくだんベビー、おばけキノコ、ダンスニードル、おおねずみ　I エビルアップル、おどるほうせき、サターンヘルム、メガザルロック、ガップリン
J ドロヌーバ、パペットマン、おばけキャンドル、ゴーレム　K クックルー、ミステリドール、キメラ、ホークブリザード
L イエティ、ビックアイ、ほのおのせんし、ミニデーモン、アームライオン、エビルマスター　M メッサーラ、ホークマン、シュプリンガー、ライオネック
N ザイル、キラーマシン、ヘルバトラー　O ケンタラウス　P くさったしたい、ばくだんいわ



Icicle Blade

こおりのやいば

攻撃力 +70

買 9000G 売 4500G 道具 呪い

装備可能者: なし

仲間モンスター: A D F K P

魔法で加工された、溶けない氷を刀身とする剣。威力が高いだけでなく、周囲に冷気を放つことも可能。

特殊効果

ヒャド系が効く魔物に最大1.5倍のダメージ(→P.64)。戦闘中に道具として使うと、ヒャド系の攻撃で敵1グループに25～55のダメージ。

おもな入手場所

エルヘブン、サンタローズの村(青年時代後半)



Zombie Killer

ゾンビキラー

攻撃力 +80

買 11500G 売 5750G 道具 呪い

装備可能者: 主人公、男の子、ピピン

仲間モンスター: E J M

十字架の装飾がほどこされた聖なる剣。偽りの命で動く死体や、実体のない怨霊などに絶大な威力を発揮する。

特殊効果

ゾンビ系の魔物に通常の2倍強のダメージ。

おもな入手場所

サンタローズの村(青年時代後半)



Fairy Sword

ようせいのけん

攻撃力 +85

買 7700G 売 3850G 道具 呪い

装備可能者: ビアンカ、フローラ、デボラ、女の子

仲間モンスター: K

腕力による戦いを苦手とする妖精族が作った珍しい剣。直接攻撃から身を守る魔力がこめられている。

特殊効果

戦闘中に道具として使うと自分にスカラの効果。

おもな入手場所

すごろくの穴(すごろくのよろず屋)

迷いの森 イズライールなど



Dragon Killer

ドラゴンキラー

攻撃力 +90

買 15000G 売 7500G 道具 呪い

装備可能者: 主人公、男の子、ピピン

仲間モンスター: E J M N O

手甲のように腕にはめこんで使う武器。ドラゴン族の硬いウロコを裂くのに適した作りとなっている。

特殊効果

ドラゴン系の魔物に通常の2倍強のダメージ。

おもな入手場所

サンタローズの村(青年時代後半)、ジャハンナ

仲間モンスターA～P対応一覧

A ベビーパンサー、キラーパンサー、プリズニャン B スライム、ホイミスライム、メタルスライム、ベホマスライム、しびれくらげ、はぐれメタル、キングスライム、スライムベホマズン
C ブラウニー、エリミネーター、オークキング、プチファイター、コロファイター、アークデーモン、ギガンテス D ドラゴンキッズ
E スライムナイト、さまようよろい、ブリザードマン、プチヒーロー、ソルジャーブル、アンクルホーン、コロヒーロー F ドラゴンマッド、グレイトドラゴン
G エンプーサ、まほうつかい、ネーレウス、ゴースト、プチプリースト、プチマージ、コロプリースト、コロマージ



Massacre Sword

みなごろしのけん

攻撃力 +95

買 —— 売 375G 呪い

装備可能者: サンチョ、ピピン
仲間モンスター: E、M、N

対峙した者すべてを斬り払う、呪われた大剣。装備者は剣が発する邪気により、みずからの守りを忘れて戦う。

特殊効果
自分の守備力がゼロになる。敵全体を攻撃できる(→P.62)。

おもな入手場所
謎の洞窟



Double-Edged Sword

もろばのつるぎ

攻撃力 +99

買 3300G 売 1650G 呪い

装備可能者: 男の子、ピピン
仲間モンスター: E、J、N

複雑に曲がった刃の一部分に柄を取りつけたという特異な剣。振るえば、装備した者まで傷つけてしまう。

特殊効果
相手に与えたダメージの4分の1を自分も受ける。

おもな入手場所
暗黒のすごろく場(すごろくのよろず屋)
エビルマウンテン



Sword of Miracles

きせきのつるぎ

攻撃力 +100

買 —— 売 4750G

装備可能者: 主人公、デボラ、男の子
仲間モンスター: E、M

明るい輝きを宿す、奇跡の力を秘めた剣。相手に与えたダメージをみずからの生命力に変えることができる。

特殊効果
相手に与えたダメージの4分の1だけ自分のHPが回復する。

おもな入手場所
すごろくの穴(すごろくの景品)
メダル王のごほうび(23枚)



Blizzard Sword

ふぶきのつるぎ

攻撃力 +105

買 21000G 売 10500G

装備可能者: 男の子、ピピン
仲間モンスター: E、N、O

魔力によって氷と融合させた鋼鉄を刀身に据えた剣。低温を苦手とするモンスターに致命傷を与える。

特殊効果
ヒャド系が効く魔物に最大1.5倍のダメージ(→P.64)。

おもな入手場所
ジャハンナ

H ドラキー、ばくだんベビー、おばけキノコ、ダンスニードル、おおねずみ I エビルアップル、おどるほうせき、サターンヘルム、メガザルロック、ガップリン
J ドロヌーバ、パペットマン、おばけキャンドル、ゴーレム K クックルー、ミステリドール、キメラ、ホークブリザード
L イエティ、ビックアイ、ほのおのせんし、ミニデーモン、アームライオン、エビルマスター M メッサーラ、ホークマン、シュプリンガー、ライオネック
N ザイル、キラーマシン、ヘルバトラー O ケンタラウス P くさったしたい、ばくだんいわ



Hell Saber

じごくのサーベル

攻撃力 +120

買 ――― 売 150G 道具 呪い

装備可能者: （なし）
仲間モンスター: J N O P

魔界にのみ製法が伝わる剣。細身の外見からは想像もつかない威力を持つが、人間にはあつかうことができない。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
暗黒のすごろく場（すごろくのパネル、宝物庫）、謎の洞窟
ヘルバトラー



Metal King Sword

メタルキングのけん

攻撃力 +130

買 ――― 売 ――― 道具 呪い

装備可能者: 主人公、男の子、ピピン
仲間モンスター: B E J N

メタルキングに匹敵する硬度の金属を鍛え上げた逸品。その生産法は、ごく一部の者だけが知るという。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
カジノの景品（50000枚）



Celestial Sword

てんくうのつるぎ

攻撃力 +110

買 ――― 売 ――― 道具 呪い

装備可能者: 男の子

ある人物が発見し、保管していた剣。天空人の血を引き、かつ勇者となる資質を持つ者だけが使いこなせる。

特殊効果
戦闘中に道具として使うと敵1グループにいてつくはどうの効果。

おもな入手場所
？？？



Staff of Blessing

しゅくふくのつえ

攻撃力 ―――

買 ――― 売 3000G 道具 呪い

生命を祝福する杖。武器として使うことはできないが、杖に宿る癒しの力が、仲間をおおいに助ける。

特殊効果
戦闘中に道具として使うとベホイミの効果。

おもな入手場所
地下遺跡の洞窟、暗黒のすごろく場（すごろくの宝物庫）

仲間モンスター A～P 対応一覧

A ベビーパンサー、キラーパンサー、プリズニャン B スライム、ホイミスライム、メタルスライム、ベホマスライム、しびれくらげ、はぐれメタル、キングスライム、スライムベホマズン
C ブラウニー、エリミネーター、オークキング、プチファイター、コロファイター、アークデーモン、ギガンテス D ドラゴンキッズ
E スライムナイト、さまようよろい、ブリザードマン、プチヒーロー、ソルジャーブル、アンクルホーン、コロヒーロー F ドラゴンマッド、グレイトドラゴン
G エンプーサ、まほうつかい、ネーレウス、ゴースト、プチプリースト、プチマージ、コロプリースト、コロマージ



Oak Staff

かしのつえ

攻撃力 +9

買 130G　売 65G

装備可能者：主人公、男の子
仲間モンスター：G、M

老人などが使う、一般的な杖。戦いのために作られたものではないが、丈夫なので武器として利用する者も。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
サンタローズの村（少年時代）、アルカパの町（少年時代）



Iron Staff

てつのつえ

攻撃力 +22

買 850G　売 425G

装備可能者：主人公、男の子
仲間モンスター：G

柄から先端まで、すべてが鉄で作られている杖。硬さと重量により、打撃武器としてもなかなかの威力を発揮する。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
ラインハット城



Thunder Wand

いかずちのつえ

攻撃力 +29

買 ――　売 10000G　道具

装備可能者：主人公、ビアンカ、フローラ
仲間モンスター：G、H

この世界において、古くからその存在が伝えられる魔法の杖。振りかざすと、杖の先端から猛火がほとばしる。

特殊効果
戦闘中に道具として使うとベギラマの効果。

おもな入手場所
妖精の城
デッドエンペラー



Staff of Divine Punishment

てんばつのつえ

攻撃力 +35

買 ――　売 2150G　道具

装備可能者：ビアンカ、フローラ、女の子
仲間モンスター：G、H、K

神殿の装飾を思わせる壮麗な細工がほどこされた杖。真空の刃を発生させ、邪悪な者たちに天罰を与える。

特殊効果
戦闘中に道具として使うとバギの効果。

おもな入手場所
グランバニア山の洞窟、謎のすごろく場（すごろくのパネル）

H ドラキー、ばくだんベビー、おばけキノコ、ダンスニードル、おおねずみ　I エビルアップル、おどるほうせき、サターンヘルム、メガザルロック、ガップリン
J ドロヌーバ、パペットマン、おばけキャンドル、ゴーレム　K クックルー、ミステリドール、キメラ、ホークブリザード
L イエティ、ビックアイ、ほのおのせんし、ミニデーモン、アームライオン、エビルマスター　M メッサーラ、ホークマン、シュプリンガー、ライオネック
N ザイル、キラーマシン、ヘルバトラー　O ケンタラウス　P くさったしたい、ばくだんいわ



Antimagic Staff

まふうじのつえ

攻撃力 +40

買 ―― 売 2000G 道具 呪い

装備可能者：ビアンカ、フローラ、女の子
仲間モンスター：G H K

邪悪な神官の姿をかたどったと言われる不気味な杖。対峙した者の呪文を封じこめてしまう魔力を持つ。

特殊効果
戦闘中に道具として使うとマホトーンの効果。

おもな入手場所
死の火山　ワイトキング
女の子の初期装備



Staff of Force

りりょくのつえ

攻撃力 +55

買 2500G 売 1250G 道具 呪い

装備可能者：ビアンカ、フローラ、女の子
仲間モンスター：G

魔法使いなどが呪文を封じられたさいに護身用として使う杖。装備者の魔力を物理的な力に変えて攻撃できる。

特殊効果
直接攻撃のさいにMPを3消費する。MPが足りなくても攻撃は可能。

おもな入手場所
テルパドール、エルヘブン
ひくいどり



Stross Staff

ストロスのつえ

攻撃力 +60

買 ―― 売 ―― 道具 呪い

装備可能者：女の子

マヒ毒による身体の硬直を解く杖。石化の呪いをも解く力を秘めるが、その力を解放すれば瞬時にくずれ去る。

特殊効果
戦闘中に道具として使うと味方ひとりにキアリクの効果。

おもな入手場所
ジャハンナ



Magma Staff

マグマのつえ

攻撃力 +63

買 ―― 売 ―― 道具 呪い

装備可能者：ビアンカ、フローラ、女の子
仲間モンスター：G H K N

先端に煮えたぎるマグマを宿す魔法の杖。大地に突き立てれば、岩をも溶かすマグマの力を呼び起こす。

特殊効果
戦闘中に道具として使うとイオの効果。

おもな入手場所
天空への塔

仲間モンスター A～P 対応一覧

A ベビーパンサー、キラーパンサー、ブリズニャン B スライム、ホイミスライム、メタルスライム、ベホマスライム、しびれくらげ、はぐれメタル、キングスライム、スライムベホマズン
C ブラウニー、エリミネーター、オークキング、プチファイター、コロファイター、アークデーモン、ギガンテス D ドラゴンキッズ
E スライムナイト、さまようよろい、ブリザードマン、プチヒーロー、ソルジャーブル、アンクルホーン、コロヒーロー F ドラゴンマッド、グレイトドラゴン
G エンプーサ、まほうつかい、ネーレウス、ゴースト、プチプリースト、プチマージ、コロプリースト、コロマージ



ふっかつのつえ

攻撃力 +66

買 45000G　売 22500G　道具　呪い

装備可能者：主人公、ビアンカ、フローラ、女の子
仲間モンスター：G H K M N

慈愛をたたえた天使の姿をかたどった杖。戦いで命を落とした者の魂を呼びもどすという神聖な力を持つ。

特殊効果
道具として使うとザオラルの効果。移動中にも使える。

おもな入手場所
ジャハンナ
謎のすごろく場（すごろくのパネル）



ドラゴンのつえ

攻撃力 +125

買 ――　売 ――　道具　呪い

装備可能者：主人公
仲間モンスター：―

天界の竜神から分け与えられた力を宿すと言われる杖。手にした者は、その身を竜へと変えることが可能になる。

特殊効果
戦闘中に道具として使うとドラゴラムの効果。

おもな入手場所
ボブルの塔



いしのオノ

攻撃力 +20

買 700G　売 350G　道具　呪い

装備可能者：サンチョ
仲間モンスター：C F L

幅広に切り出された石を木の棒の先端にはさみこみ、オノとしたもの。単純な作りながらも威力は高め。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
ラインハット城（青年時代）など
魔物のすみか
カンダタ、エリミネーター



バトルアックス

攻撃力 +45

買 4000G　売 2000G　道具　呪い

装備可能者：サンチョ
仲間モンスター：C

3枚の刃を持つ巨大な戦斧。腕力にすぐれた者が、その力を乗せて振りまわすことで最大の威力を発揮する。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
山奥の村、テルパドール、チゾットの村
ソルジャーブル

H ドラキー、ばくだんベビー、おばけキノコ、ダンスニードル、おおねずみ　I エビルアップル、おどるほうせき、サターンヘルム、メガザルロック、ガップリン
J ドロヌーバ、パペットマン、おばけキャンドル、ゴーレム　K クックルー、ミステリドール、キメラ、ホークブリザード
L イエティ、ビックアイ、ほのおのせんし、ミニデーモン、アームライオン、エビルマスター　M メッサーラ、ホークマン、シュプリンガー、ライオネック
N ザイル、キラーマシン、ヘルバトラー　O ケンタラウス　P くさったしたい、ばくだんいわ



Big Mallet

おおきづち

攻撃力 +10

買 220G　売 110G　道具　呪い

装備可能者：主人公　ビアンカ　フローラ　デボラ　男の子　女の子　ヘンリー　**サンチョ**　ピピン

仲間モンスター：A **B** **C** D E F G H I J K L M N O P

日常的な大工仕事などに使われる、木製のハンマー。その重量を活かして、戦いに利用することも可能。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

アルカパの町（青年時代）
ビックアイ



Sledgehammer

おおかなづち

攻撃力 +30

買 1800G　売 900G　道具　呪い

装備可能者：主人公　ビアンカ　フローラ　**デボラ**　男の子　女の子　ヘンリー　**サンチョ**　ピピン

仲間モンスター：A **B** **C** D E F G H I J K L M N O P

本来は鍛冶屋が武器などを鍛えるために使う金属製のハンマー。魔物に対抗するため、トゲで強化されている。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

港町ポートセルミ、ルラフェン、山奥の村、グランバニア城
サンチョの初期装備



War Hammer

ウォーハンマー

攻撃力 +60

買 6500G　売 3250G　道具　呪い

装備可能者：主人公　ビアンカ　フローラ　**デボラ**　男の子　女の子　ヘンリー　**サンチョ**　ピピン

仲間モンスター：A **B** **C** D E F G H I J K L M N O P

形状、材質ともに戦闘用に特化したハンマー。コツさえつかめば、腕力がそれほどなくても使いこなせる。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

エルヘブン、サンタローズの村（青年時代後半）
暗黒のすごろく場（すごろくのパネル）



Demon Hammer

まじんのかなづち

攻撃力 +70

買 ――　売 300G　道具　呪い

装備可能者：主人公　ビアンカ　フローラ　**デボラ**　男の子　女の子　ヘンリー　**サンチョ**　ピピン

仲間モンスター：A **B** **C** D E F G H I J K L M N O P

魔神が愛用していたと伝えられる金づち。攻撃が当たれば、硬い金属のかたまりをも砕く破壊力を発揮する。

特殊効果

直接攻撃が2回に1回の割合でミスになるが、当たればかならず会心の一撃になる。

おもな入手場所

封印の洞窟、暗黒のすごろく場（すごろくのパネル）
ゴールデンゴーレム

仲間モンスター A～P 対応一覧

A ベビーパンサー、キラーパンサー、プリズニャン　B スライム、ホイミスライム、メタルスライム、ベホマスライム、しびれくらげ、はぐれメタル、キングスライム、スライムベホマズン
C ブラウニー、エリミネーター、オークキング、プチファイター、コロファイター、アークデーモン、ギガンテス　D ドラゴンキッズ
E スライムナイト、さまようよろい、ブリザードマン、プチヒーロー、ソルジャーブル、アンクルホーン、コロヒーロー　F ドラゴンマッド、グレイトドラゴン
G エンプーサ、まほうつかい、ネーレウス、ゴースト、プチプリースト、プチマージ、コロプリースト、コロマージ



てつのツメ

攻撃力 +19

買 550G 売 275G 道具 呪い

装備可能者: デボラ

仲間モンスター: A

接近戦に使われる鉄製のカギ爪。身体に取りつけられるので、獣型の魔物が前脚などに装着することもある。

特殊効果
(なし)

おもな入手場所
アルカパの町(青年時代)など
アームライオン、キラーパンサーなど
キラーパンサーの初期装備



ほのおのツメ

攻撃力 +53

買 4700G 売 2350G 道具 呪い

装備可能者: デボラ

仲間モンスター: A D F

炎の力を宿す爪。炎に弱いモンスターに大ダメージを与えるだけでなく、振りかざすことで火炎が巻き起こる。

特殊効果
ギラ系が効く魔物に最大1.5倍のダメージ(→P.64)。戦闘中に道具として使うとギラの効果。

おもな入手場所
チゾットの村など　ブルーイーター



あくまのツメ

攻撃力 +90

買 ―― 売 1750G 道具 呪い

装備可能者: デボラ

仲間モンスター: A B F H K

悪魔の爪を模したような妖しい武器。爪のなかではもっとも威力が高いうえ、傷つけた相手を猛毒に冒す。

特殊効果
攻撃した相手を4回に1回の割合で猛毒に冒す。

おもな入手場所
大神殿など
ゴルバ、ガルバ



くだものナイフ

攻撃力 +6

買 50G 売 25G 道具 呪い

装備可能者: ビアンカ、フローラ、女の子

仲間モンスター: E

一般的な台所用品のひとつ。小さくて軽いため、女性が町の外を歩くさいに護身用として持つことも多い。

特殊効果
(なし)

おもな入手場所
アルカパの町(青年時代)
カジノ船(すごろくのパネル)など
ビアンカ(子供時代)の初期装備

H ドラキー、ばくだんベビー、おばけキノコ、ダンスニードル、おおねずみ　I エビルアップル、おどるほうせき、サターンヘルム、メガザルロック、ガップリン
J ドロヌーバ、パペットマン、おばけキャンドル、ゴーレム　K クックルー、ミステリドール、キメラ、ホークブリザード
L イエティ、ビックアイ、ほのおのせんし、ミニデーモン、アームライオン、エビルマスター　M メッサーラ、ホークマン、シュプリンガー、ライオネック
N ザイル、キラーマシン、ヘルバトラー　O ケンタラウス　P くさったしたい、ばくだんいわ



Bronze Knife

ブロンズナイフ

攻撃力 +12

買 150G　売 75G

装備可能者：ビアンカ、フローラ、女の子、ヘンリー
仲間モンスター：E

青銅製のナイフ。刃こぼれはしやすいもののよく磨き上げられており、どうのつるぎと同程度の威力を持つ。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
- アルカパの町（少年時代）
- おばけキャンドル、ともしびこぞう
- ヘンリー（青年時代）の初期装備



Poison Moth Knife

どくがのナイフ

攻撃力 +24

買 900G　売 450G

装備可能者：ビアンカ、フローラ、女の子
仲間モンスター：G H

対モンスター用に作られた、カギ状の刃を持つナイフ。刃には毒蛾から採れるマヒ毒が仕込まれている。

特殊効果
攻撃した相手を6回に1回の割合でマヒさせる。

おもな入手場所
- 山奥の村、サンタローズの村（青年時代後半）
- すごろくの穴（すごろくのパネル）



Boomerang

ブーメラン

攻撃力 +15

買 420G　売 210G

装備可能者：主人公
仲間モンスター：A B L

投てき用の武器で、投げたのち手元にもどってくるのが特徴。複数の魔物を一度に攻撃できる、頼りになる一品。

特殊効果
敵全体を攻撃できる（→P.62）。

おもな入手場所
- アルカパの町（少年時代）、妖精の村（少年時代）、オラクルベリーなど
- 氷の館、オラクルベリー（すごろくのパネル）



Edged Boomerang

やいばのブーメラン

攻撃力 +25

買 1500G　売 750G

装備可能者：主人公、男の子
仲間モンスター：B H K L

金属を素材とし、さらに縁を刃とすることで威力を高めたブーメラン。軌道上にいるものすべてを斬り裂く。

特殊効果
敵全体を攻撃できる（→P.62）。

おもな入手場所
- オラクルベリー、アルカパの町（青年時代）、港町ポートセルミ、グランバニア城
- オラクルベリー（すごろくの景品）

仲間モンスター A～P 対応一覧

A ベビーパンサー、キラーパンサー、プリズニャン　B スライム、ホイミスライム、メタルスライム、ベホマスライム、しびれくらげ、はぐれメタル、キングスライム、スライムベホマズン
C ブラウニー、エリミネーター、オークキング、プチファイター、コロファイター、アークデーモン、ギガンテス　D ドラゴンキッズ
E スライムナイト、さまようよろい、ブリザードマン、プチヒーロー、ソルジャーブル、アンクルホーン、コロヒーロー　F ドラゴンマッド、グレイトドラゴン
G エンプーサ、まほうつかい、ネーレウス、ゴースト、プチプリースト、プチマージ、コロプリースト、コロマージ



ほのおのブーメラン

攻撃力 +65

買 13000G　売 6500G

装備可能者：主人公、男の子

仲間モンスター：B H K L

炎の力がこめられたブーメラン。炎をまといながら飛んでいき、当たった相手に裂傷とやけどを負わせる。

特殊効果

敵全体を攻撃できる(→P.62)。

おもな入手場所

ジャハンナ

すごろくの穴(すごろくのパネル、宝物庫)



いばらのムチ

攻撃力 +18

買 350G　売 175G

装備可能者：ビアンカ、フローラ、デボラ、女の子

仲間モンスター：H L

いばらのようなトゲで覆われた、皮製のムチ。軽くて女性でもあつかえるうえ、複数の魔物を攻撃できる。

特殊効果

敵1グループを攻撃できる(→P.62)。

おもな入手場所

アルカパの町(少年時代)

港町ポートセルミ　エビルプラントなど

ビアンカ(青年時代)の初期装備



チェーンクロス

攻撃力 +28

買 1200G　売 600G

装備可能者：主人公、フローラ、女の子、ヘンリー

仲間モンスター：H L

長い鎖の先端に重りが取りつけられた、ムチの一種。使いこなせば重りと鎖による広範囲への攻撃が可能。

特殊効果

敵1グループを攻撃できる(→P.62)。

おもな入手場所

ラインハット城、オラクルベリー、アルカパの町(青年時代)、サラボナの町



モーニングスター

攻撃力 +45

買 3000G　売 1500G

装備可能者：ビアンカ、フローラ、男の子、女の子、ピピン

仲間モンスター：G L

その形状から、夜明けに見える星の名がつけられた武器。鉄球を振りまわし、範囲内にいるものを攻撃する。

特殊効果

敵1グループを攻撃できる(→P.62)。

おもな入手場所

港町ポートセルミ、サラボナの町、テルパドール、チゾットの村

フローラ・男の子の初期装備

H ドラキー、ばくだんベビー、おばけキノコ、ダンスニードル、おおねずみ　I エビルアップル、おどるほうせき、サターンヘルム、メガザルロック、ガップリン
J ドロヌーバ、パペットマン、おばけキャンドル、ゴーレム　K クックルー、ミステリドール、キメラ、ホークブリザード
L イエティ、ビックアイ、ほのおのせんし、ミニデーモン、アームライオン、エビルマスター　M メッサーラ、ホークマン、シュプリンガー、ライオネック
N ザイル、キラーマシン、ヘルバトラー　O ケンタラウス　P くさったしたい、ばくだんいわ


Steel Whip

はがねのムチ

攻撃力 +65

買 7400G　売 3700G

装備可能者：ビアンカ、フローラ、デボラ、女の子
仲間モンスター：G、L

鋼をたばねて作られたムチ。こまかなトゲが相手をしっかりと捕らえたのち引き裂くため威力はかなり高い。

特殊効果
敵1グループを攻撃できる(→P.62)。

おもな入手場所
エルヘブン
暗黒のすごろく場(すごろくのパネル)


Gringham Whip

グリンガムのムチ

攻撃力 +100

買 ――　売 10000G

装備可能者：ビアンカ、フローラ、デボラ、女の子、ヘンリー
仲間モンスター：G、L

伸縮性に富む3本のムチを備えた武器。殴打するだけでなく、先端の矢じりのような金属が攻撃対象をつらぬく。

特殊効果
敵1グループを攻撃できる(→P.62)。

おもな入手場所
カジノの景品(250000枚)


Destroyer Hammer

はかいのてっきゅう

攻撃力 +125

買 50000G　売 25000G

装備可能者：主人公、サンチョ
仲間モンスター：C、E

人間には作ることができないと言われる巨大な鉄球。周囲に立ちはだかるものすべてに大ダメージを与える。

特殊効果
敵全体を攻撃できる(→P.62)。

おもな入手場所
謎のすごろく場(すごろくのよろず屋)
謎の洞窟


Bamboo Spear

たけのヤリ

攻撃力 +5

買 50G　売 25G

装備可能者：主人公、男の子、サンチョ
仲間モンスター：C、G、P

切り出した竹の先端をとがらせ、槍とした簡素な武器。あまり威力はないが、軽いのであつかいやすい。

特殊効果
(なし)

おもな入手場所
サンタローズの村(少年時代)、アルカパの町(少年時代)
つちわらし

仲間モンスター A～P 対応一覧

A ベビーパンサー、キラーパンサー、プリズニャン　B スライム、ホイミスライム、メタルスライム、ベホマスライム、しびれくらげ、はぐれメタル、キングスライム、スライムベホマズン
C ブラウニー、エリミネーター、オークキング、プチファイター、コロファイター、アークデーモン、ギガンテス　D ドラゴンキッズ
E スライムナイト、さまようよろい、ブリザードマン、プチヒーロー、ソルジャーブル、アンクルホーン、コロヒーロー　F ドラゴンマッド、グレイトドラゴン
G エンプーサ、まほうつかい、ネーレウス、ゴースト、プチプリースト、プチマージ、コロプリースト、コロマージ



Thunder God Spear

らいじんのヤリ

攻撃力 +85

買 13500G　売 6750G　道具

装備可能者：サンチョ
仲間モンスター：C、P

雲間から走る稲光をかたどった槍。雷神の力が宿ると言われ、振りかざすと天から稲妻を呼ぶことができる。

特殊効果
戦闘中に道具として使うと、デイン系の攻撃で敵1グループに35～45のダメージ。

おもな入手場所
サンタローズの村（青年時代後半）



Demon Spear

デーモンスピア

攻撃力 +99

買 25000G　売 12500G

装備可能者：ピピン
仲間モンスター：E、M、N、O、P

ある職人が、悪魔の力を借りて作り出したと伝えられる槍。ときおり、刺した相手を一撃で仕留める。

特殊効果
攻撃した相手を6回に1回の割合で一撃で倒す。

おもな入手場所
ジャハンナ
謎のすごろく場（すごろくのパネル）



Poison Needle

どくばり

攻撃力 +1

買 2900G　売 1450G

装備可能者：ビアンカ、フローラ、デボラ、女の子
仲間モンスター：B、I、K

急所を突けば、先端に塗られた毒が対象の命を瞬時に奪う暗殺用の武器。非力な者が護身用に持つことも多い。

特殊効果
攻撃した相手を6回に1回の割合で一撃で倒す。それ以外の場合は1のダメージ。

おもな入手場所
ラインハット城（青年時代）、カボチ村
すごろくの穴（すごろくの宝物庫）　スカルドン



Chain Sickle

くさりがま

攻撃力 +27

買 900G　売 450G

装備可能者：ヘンリー、サンチョ
仲間モンスター：E、L、N

小型の鎌と分銅を鎖でつないだもの。鎌で直接斬るだけでなく、鎖を持ち、振りまわして攻撃することもできる。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
オラクルベリー、アルカパの町（青年時代）

H ドラキー、ばくだんベビー、おばけキノコ、ダンスニードル、おおねずみ　I エビルアップル、おどるほうせき、サターンヘルム、メガザルロック、ガップリン
J ドロヌーバ、パペットマン、おばけキャンドル、ゴーレム　K クックルー、ミステリドール、キメラ、ホークブリザード
L イエティ、ビックアイ、ほのおのせんし、ミニデーモン、アームライオン、エビルマスター　M メッサーラ、ホークマン、シュプリンガー、ライオネック
N ザイル、キラーマシン、ヘルバトラー　O ケンタラウス　P くさったしたい、ばくだんいわ



Killer Earrings

キラーピアス

攻撃力 +35

買 ―― 売 750G

装備可能者：ビアンカ、フローラ、デボラ、女の子

仲間モンスター：A、B

縁が鋭く磨き上げられたピアス。両手にひとつずつ持ち、それぞれで斬りつけることで瞬時に2度攻撃できる。

特殊効果

敵1体に2回攻撃する。一撃のダメージは通常と同じ。

おもな入手場所

暗黒のすごろく場（すごろくのパネル）
カジノの景品（10000枚）



Shiny Nail

シャイニーネイル

攻撃力 +40

買 ―― 売 1750G

装備可能者：デボラ

真珠があしらわれたつけ爪。かなり硬いため、両手の指に装着して引っかけば、浅くはない裂傷を負わせる。

特殊効果

敵1体に2回攻撃する。一撃のダメージは通常の4分の3。

おもな入手場所

デボラの初期装備



Diamond Nail

ダイヤモンドネイル

攻撃力 +55

買 ―― 売 16000G

装備可能者：デボラ

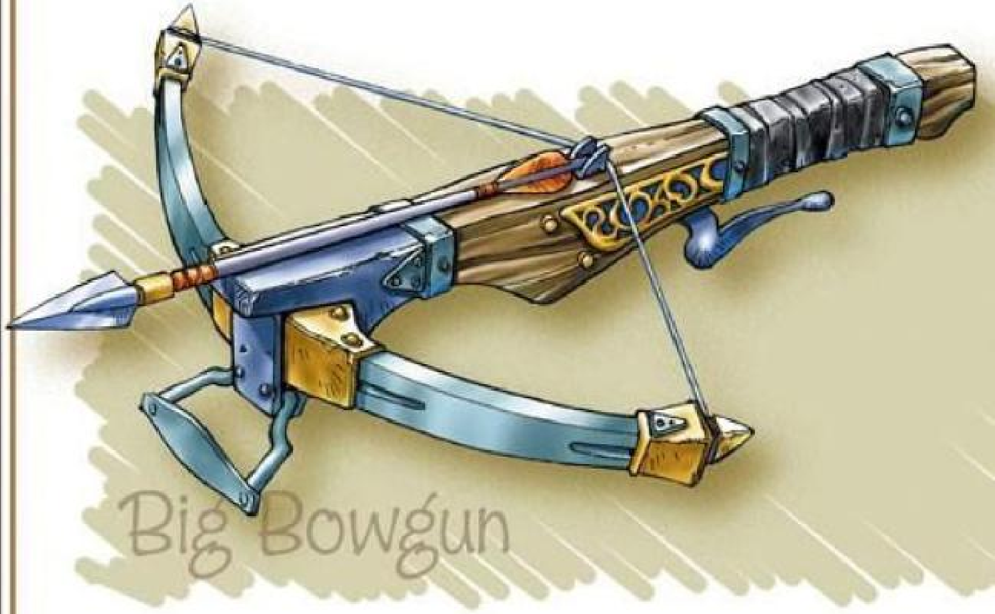
ダイヤモンドをはじめとする数々の宝石が輝く豪華なつけ爪。硬さと鋭さを併せ持ち、武器としても優秀。

特殊効果

敵1体に2回攻撃する。一撃のダメージは通常の4分の3。

おもな入手場所

天空への塔



Big Bowgun

ビッグボウガン

攻撃力 +110

買 37000G 売 18500G

装備可能者：サンチョ

仲間モンスター：C、J、N

機械式の巨大な弓。操作は簡単だが、重いうえに発射時の反動も大きいため、腕力のある者しかあつかえない。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

ジャハンナ
謎のすごろく場（すごろくのパネル）

仲間モンスター A～P 対応一覧

A ベビーパンサー、キラーパンサー、プリズニャン B スライム、ホイミスライム、メタルスライム、ベホマスライム、しびれくらげ、はぐれメタル、キングスライム、スライムベホマズン
C ブラウニー、エリミネーター、オークキング、プチファイター、コロファイター、アークデーモン、ギガンテス D ドラゴンキッズ
E スライムナイト、さまようよろい、ブリザードマン、プチヒーロー、ソルジャーブル、アンクルホーン、コロヒーロー F ドラゴンマッド、グレイトドラゴン
G エンプーサ、まほうつかい、ネーレウス、ゴースト、プチプリースト、プチマージ、コロプリースト、コロマージ



とがったホネ

攻撃力 +6

買 70G　売 35G　道具　呪い

装備可能者：主人公　ビアンカ　フローラ　デボラ　男の子　女の子　ヘンリー　サンチョ　ピピン

仲間モンスター：**A** **B** C **D** E F G **H** I J **K** L M N O P

動物の骨の先端を鋭くとがらせ、武器としたもの。軽くて短いので、スライムなどの小さな魔物でも装備可能。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
サンタローズの村（少年時代）
カパーラナーガ



いしのキバ

攻撃力 +12

買 240G　売 120G　道具　呪い

装備可能者：主人公　ビアンカ　フローラ　デボラ　男の子　女の子　ヘンリー　サンチョ　ピピン

仲間モンスター：**A** **B** C **D** E F G H **I** J K L M N O P

牙のようにとがらせた石を木の棒でつないで作った、モンスター用の武器。棒の部分を口にくわえて使用する。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
妖精の村（少年時代）、ラインハット城（少年時代）、オラクルベリー
アルカパの町　ベビーニュート



はがねのキバ

攻撃力 +35

買 2000G　売 1000G　道具　呪い

装備可能者：主人公　ビアンカ　フローラ　デボラ　男の子　女の子　ヘンリー　サンチョ　ピピン

仲間モンスター：**A** **B** C **D** E F G H **I** J K L M N O P

鍛え上げた鋼鉄で作られた牙。キラーパンサーなど、かみつき攻撃を主体とするモンスターに愛用されている。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
ラインハット城（青年時代）、ルラフェン、サラボナの町、テルパドールなど
ラインハットの洞窟



オリハルコンのキバ

攻撃力 +115

買 ――　売 9000G　道具　呪い

装備可能者：主人公　ビアンカ　フローラ　デボラ　男の子　女の子　ヘンリー　サンチョ　ピピン

仲間モンスター：**A** **B** C D E **F** G H I J K L M N O P

伝説の金属で作られた牙。決して刃こぼれすることはなく、その鋭さと輝きを永遠に保ちつづけるという。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
エビルマウンテン、謎のすごろく場（すごろくのパネル）
メカバーン

H ドラキー、ばくだんベビー、おばけキノコ、ダンスニードル、おおねずみ　I エビルアップル、おどるほうせき、サターンヘルム、メガザルロック、ガップリン
J ドロヌーバ、パペットマン、おばけキャンドル、ゴーレム　K クックルー、ミステリドール、キメラ、ホークブリザード
L イエティ、ビックアイ、ほのおのせんし、ミニデーモン、アームライオン、エビルマスター　M メッサーラ、ホークマン、シュプリンガー、ライオネック
N ザイル、キラーマシン、ヘルバトラー　O ケンタウラス　P くさったしたい、ばくだんいわ

よろい

ARMOR

身にまとって利用する防具。呪文や炎・吹雪によるダメージの軽減をはじめ、何らかの特殊効果を秘めているものが多い。モンスターの身体に合わせて作られた品もいくつか存在する。



Simple Cloth

ただのぬのきれ

守備力 +3

買 25G　売 12G

装備可能者：ヘンリー
仲間モンスター：A B

人間の上半身をすっぽりと覆うサイズの布きれ。モンスターが身体に巻きつけ、防具とすることもある。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
- 妖精の村（少年時代）、オラクルベリー
- くさったしたい、ブリズニャン
- スライムタッチのボーナスアイテム



Clothes

ぬののふく

守備力 +4

買 30G　売 15G

装備可能者：主人公、ビアンカ、フローラ、デボラ、男の子、女の子、ヘンリー、サンチョ、ピピン
仲間モンスター：G J P

人々の普段着として親しまれている服。防具としてはかなり頼りないので、旅に出るなら着がえたいところ。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
- アルカパの町（青年時代）
- 主人公（少年時代）の初期装備



Slave Clothes

ドレイのふく

守備力 +5

買 ——　売 10G

装備可能者：主人公、ヘンリー
仲間モンスター：—

奴隷たちに支給される服。長期間の着用に耐え得るよう厚手の布で作られており、そのぶんぬののふくより丈夫。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
- 大神殿、暗黒のすごろく場（すごろくのパネル）
- 主人公（青年時代）・ヘンリー（青年時代）の初期装備

仲間モンスター A～P 対応一覧

A ベビーパンサー、キラーパンサー、ブリズニャン　B スライム、ホイミスライム、メタルスライム、ベホマスライム、しびれくらげ、はぐれメタル、キングスライム、スライムベホマズン
C ブラウニー、エリミネーター、オークキング、プチファイター、コロファイター、アークデーモン、ギガンテス　D ドラゴンキッズ
E スライムナイト、さまようよろい、ブリザードマン、プチヒーロー、ソルジャーブル、アンクルホーン、コロヒーロー　F ドラゴンマッド、グレイトドラゴン
G エンプーサ、まほうつかい、ネーレウス、ゴースト、プチプリースト、プチマージ、コロプリースト、コロマージ



Hand-Woven Cape

てをりのケープ

守備力 +6

買 ―― 売 25G

装備可能者: ビアンカ、フローラ、デボラ、女の子

仲間モンスター: A

女性向けのかわいらしいケープ。本来は防具ではないが、弱い魔物の攻撃なら、ある程度防ぐことが可能。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- サンタローズの村、レヌール城
- ビアンカ（子供時代）の初期装備



Traveler's Clothes

たびびとのふく

守備力 +7

買 70G 売 35G

装備可能者: 主人公、男の子、女の子、ヘンリー、サンチョ、ピピン

仲間モンスター: G、J、P

旅人たちにとってなじみ深い、マントつきの麻製の服。モンスターの攻撃や気候の変化から旅人を守る。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- アルカパの町（少年時代）
- サンタローズの洞窟など
- ドラキーマ



Silk Apron

きぬのエプロン

守備力 +10

買 110G 売 55G

装備可能者: ビアンカ、フローラ、デボラ、女の子

仲間モンスター: ―

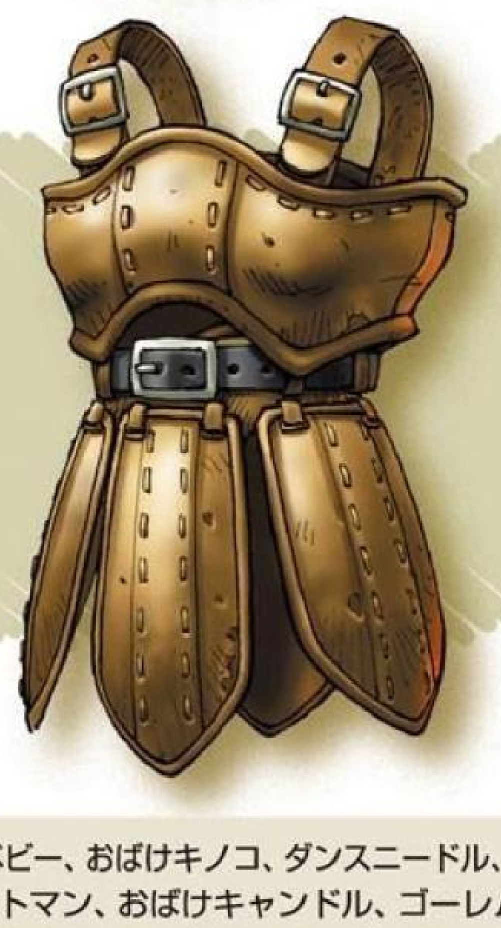
高級感ただよう絹製のエプロン。身体の前面を覆ううえに意外と丈夫なので、防具として着用する女性もいる。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- アルカパの町（少年時代）
- 港町ポートセルミ、サラボナの町



Leather Armor

かわのよろい

守備力 +11

買 180G 売 90G

装備可能者: 主人公、男の子、ヘンリー、ピピン

仲間モンスター: E、J、M、P

幾重にも重ねたなめし革を固め、縫い合わせたもの。軽くて動きやすいため、戦いに不慣れな者でも着こなせる。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- アルカパの町（少年時代）、妖精の村（少年時代）

H ドラキー、ばくだんベビー、おばけキノコ、ダンスニードル、おおねずみ　I エビルアップル、おどるほうせき、サターンヘルム、メガザルロック、ガップリン
J ドロヌーバ、パペットマン、おばけキャンドル、ゴーレム　K クックルー、ミステリドール、キメラ、ホークブリザード
L イエティ、ビックアイ、ほのおのせんし、ミニデーモン、アームライオン、エビルマスター　M メッサーラ、ホークマン、シュプリンガー、ライオネック
N ザイル、キラーマシン、ヘルバトラー　O ケンタラウス　P くさったしたい、ばくだんいわ



かわのこしまき

守備力 +12

買 220G　売 110G

装備可能者：ヘンリー、サンチョ
仲間モンスター：A、C、H、J、L

動物のなめし革で作られた、下半身を守る防具。ベルトでしっかり固定すれば、獣型のモンスターも装備可能。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
- 妖精の村（少年時代）、オラクルベリー
- サンタローズの洞窟
- エンプーサ
- キラーパンサーの初期装備



きぬのローブ

守備力 +13

買 ――　売 125G

装備可能者：ビアンカ、フローラ、デボラ、女の子
仲間モンスター：（なし）

おもに裕福な家庭で着られる絹製の服。全身をゆったりと覆うなめらかな絹が、衝撃をやわらげてくれる。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
- オラクルベリー



うろこのよろい

守備力 +15

買 350G　売 175G

装備可能者：主人公、男の子、ヘンリー、ピピン
仲間モンスター：E、J、M、P

薄い金属板の上に、大型の八虫類のウロコを貼りつけた鎧。価格が安いわりに、守備力はそこそこある。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
- 妖精の村（少年時代）



ステテコパンツ

守備力 +15

買 10G　売 5G

装備可能者：サンチョ
仲間モンスター：B、E

大きめサイズで通気性抜群の男性用下着。見た目を気にしなければ意外と頼りになる防具として使える。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
- すごろくの穴（すごろくのよろず屋）
- 港町ポートセルミ、砂漠のほこらなど
- サンチョの初期装備

仲間モンスター A～P 対応一覧

A ベビーパンサー、キラーパンサー、プリズニャン　B スライム、ホイミスライム、メタルスライム、ベホマスライム、しびれくらげ、はぐれメタル、キングスライム、スライムベホマズン
C ブラウニー、エリミネーター、オークキング、プチファイター、コロファイター、アークデーモン、ギガンテス　D ドラゴンキッズ
E スライムナイト、さまようよろい、ブリザードマン、プチヒーロー、ソルジャーブル、アンクルホーン、コロヒーロー　F ドラゴンマッド、グレイトドラゴン
G エンプーサ、まほうつかい、ネーレウス、ゴースト、プチプリースト、プチマージ、コロプリースト、コロマージ



Leather Dress

かわのドレス

守備力 +17

買 380G　売 190G　道具　呪い

装備可能者：ビアンカ、フローラ、デボラ、女の子

仲間モンスター：

しなやかに加工された動物の皮で作った女性用防具。かわのよろいより動きやすく、守備力もあるスグレモノ。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
- アルカパの町（少年時代）
- ビアンカ（青年時代）の初期装備



Fur Mantle

けがわのマント

守備力 +18

買 550G　売 275G　道具　呪い

装備可能者：ビアンカ、フローラ、女の子

仲間モンスター：A D G H K L

動物の毛皮を素材としたマント。防具としても使えるが、同程度の性能の防具とくらべると、値段がやや高め。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
- ラインハット城（少年時代）
- オラクルベリー（すごろくのパネル）
- オーク、オークキング、オークLv20



Chain Mail

くさりかたびら

守備力 +19

買 500G　売 250G　道具　呪い

装備可能者：ヘンリー、ピピン

仲間モンスター：E M O

こまかい鎖を編み上げて作られる、鎧の一種。城の兵士たちの標準的な装備として着用されることが多い。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
- オラクルベリー
- グレンデル



Coryphee Clothes

おどりこのふく

守備力 +20

買 1300G　売 650G　道具　呪い

装備可能者：ビアンカ、フローラ、デボラ、女の子

仲間モンスター：

高級素材で作られた踊り子用の衣装。守備力も見た目以上にあるので、世界をまわる旅芸人にとっては頼れる品。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
- サラボナの町　カジノ船
- パペットマン、デビルダンサー、オクトリーチ

H ドラキー、ばくだんベビー、おばけキノコ、ダンスニードル、おおねずみ　I エビルアップル、おどるほうせき、サターンヘルム、メガザルロック、ガップリン
J ドロヌーバ、パペットマン、おばけキャンドル、ゴーレム　K クックルー、ミステリドール、キメラ、ホークブリザード
L イエティ、ビックアイ、ほのおのせんし、ミニデーモン、アームライオン、エビルマスター　M メッサーラ、ホークマン、シュプリンガー、ライオネック
N ザイル、キラーマシン、ヘルバトラー　O ケンタラウス　P くさったしたい、ばくだんいわ



Slime Garb

スライムのふく

守備力 +20

買 330G　売 165G

装備可能者：—
仲間モンスター：B、I

スライムなどの小型モンスターのために作られた服。値段が安めながら、守備力がかなり高いお買い得品。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
オラクルベリー、港町ポートセルミ



Bronze Armor

せいどうのよろい

守備力 +21

買 700G　売 350G

装備可能者：主人公、男の子、ヘンリー、ピピン
仲間モンスター：E、J、M、O

青銅製のパーツを組み合わせて作った鎧。胴の広い範囲を覆うぶん重量があり、非力な者には装備できない。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
ラインハット城（少年時代）、オラクルベリー、アルカパの町（青年時代）
スライムナイト



Iron Breast-Plate

てつのむねあて

守備力 +23

買 1000G　売 500G

装備可能者：女の子、ヘンリー、サンチョ、ピピン
仲間モンスター：A、C、D、F、H、K、N、O

胸部を守る防具。動きをさまたげず、装着も簡単なので、人間だけでなくさまざまなモンスターが着用できる。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
オラクルベリー、港町ポートセルミなど
サンタローズの洞窟、魔物のすみか
とつげきへい、ランスアーミーなど



Sexy Lingerie

エッチなしたぎ

守備力 +23

買 ——　売 2750G

装備可能者：ビアンカ、フローラ、デボラ
仲間モンスター：—

黒を基調としたセクシーな下着。守備力は意外と高いが、これを着て旅をするのは、かなりの勇気が必要。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
グランバニア城、謎のすごろく場（すごろくのパネル）

仲間モンスター A～P 対応一覧

A ベビーパンサー、キラーパンサー、ブリズニャン
B スライム、ホイミスライム、メタルスライム、ベホマスライム、しびれくらげ、はぐれメタル、キングスライム、スライムベホマズン
C ブラウニー、エリミネーター、オークキング、プチファイター、コロファイター、アークデーモン、ギガンテス
D ドラゴンキッズ
E スライムナイト、さまようよろい、ブリザードマン、プチヒーロー、ソルジャーブル、アンクルホーン、コロヒーロー
F ドラゴンマッド、グレイトドラゴン
G エンプーサ、まほうつかい、ネーレウス、ゴースト、プチプリースト、プチマージ、コロプリースト、コロマージ



Half Plate Armor

てつのよろい

守備力 +25

買 1200G　売 600G

装備可能者：主人公、男の子、ヘンリー、ピピン

仲間モンスター：E J M O

厚い鉄板をしっかりと組み上げた鎧。見た目においても守備力においても、一人前の戦士にふさわしい品。

特殊効果
(なし)

おもな入手場所
ラインハット城(少年時代)、オラクルベリー、アルカパの町(青年時代)など
ラインハット城　ピピンの初期装備



Clothes to Avoid

みかわしのふく

守備力 +28

買 3000G　売 1500G

装備可能者：ビアンカ、フローラ、女の子

仲間モンスター：G K L

強靱かつ非常に軽い糸で織られた服。着てもほとんど重さを感じないため、身軽な動作が可能となる。

特殊効果
6回に1回の割合で相手の攻撃をかわす。

おもな入手場所
サラボナの町、テルパドール
フローラの初期装備



Full Plate Armor

はがねのよろい

守備力 +30

買 2300G　売 1150G

装備可能者：主人公、男の子、ピピン

仲間モンスター：E J M O

熟練の戦士に愛用される重厚な鎧。鍛え上げられた硬度の高い鋼鉄が、魔物の爪や牙から身を守ってくれる。

特殊効果
(なし)

おもな入手場所
港町ポートセルミ、ルラフェン(夜)、サラボナの町
男の子の初期装備



Silk One Piece

シルクワンピース

守備力 +30

買 ――　売 1400G

装備可能者：デボラ

高級かつしっかりした作りの、ハデなワンピース。スタイルの良い女性なら、しっくりと着こなせる。

特殊効果
(なし)

おもな入手場所
デボラの初期装備

H ドラキー、ばくだんベビー、おばけキノコ、ダンスニードル、おおねずみ　I エビルアップル、おどるほうせき、サターンヘルム、メガザルロック、ガップリン
J ドロヌーバ、パペットマン、おばけキャンドル、ゴーレム　K クックルー、ミステリドール、キメラ、ホークブリザード
L イエティ、ビックアイ、ほのおのせんし、ミニデーモン、アームライオン、エビルマスター　M メッサーラ、ホークマン、シュプリンガー、ライオネック
N ザイル、キラーマシン、ヘルバトラー　O ケンタラウス　P くさったしたい、ばくだんいわ



Turtle Shell

カメのこうら

守備力 **+33**

買 2500G　売 1250G

装備可能者：サンチョ
仲間モンスター：B、D、I

頑丈なカメの甲羅を利用した鎧。体格に合わせて、前面と甲羅部分との間隔をベルトで調節することが可能。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
港町ポートセルミ、ルラフェン（夜）、サラボナの町、グランバニア城
カジノ船（すごろくのパネル）



Robe of Relaxation

やすらぎのローブ

守備力 **+33**

買 ──　売 3000G

装備可能者：ビアンカ、フローラ、女の子
仲間モンスター：G、K、L

聖なる力がこめられた法衣。魔物の攻撃を受けて眠りやマヒにおちいった装備者を守るという効果を持つ。

特殊効果
眠っているときやマヒしているときに受けるダメージを半分に減らす。

おもな入手場所
滝の洞窟、すごろくの穴（すごろくのパネル）
女の子の初期装備



Lace Bodysuit

レースのビスチェ

守備力 **+35**

買 5500G　売 2750G

装備可能者：ビアンカ、フローラ、デボラ、女の子
仲間モンスター：なし

こまかなレースの装飾が随所にほどこされた肌着。丈夫で軽く、防具のかわりに着用することもできる。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
テルパドール、チゾットの村
カジノ船（すごろくの景品）、グランバニア城



Fantastical Bolero

ふしぎなボレロ

守備力 **+37**

買 ──　売 3750G

装備可能者：ビアンカ、フローラ、女の子
仲間モンスター：B、G、K

呪文を多用する者のために作られた服。呪文を受けると、たまにその魔力を吸収し、装備者のものとする。

特殊効果
敵が唱えた呪文を受けると6回に1回の割合で、その呪文の消費MPと同じだけ自分のMPが回復する。

おもな入手場所
メダル王のごほうび（17枚）

仲間モンスター A～P 対応一覧

A ベビーパンサー、キラーパンサー、ブリズニャン　B スライム、ホイミスライム、メタルスライム、ベホマスライム、しびれくらげ、はぐれメタル、キングスライム、スライムベホマズン
C ブラウニー、エリミネーター、オークキング、プチファイター、コロファイター、アークデーモン、ギガンテス　D ドラゴンキッズ
E スライムナイト、さまようよろい、ブリザードマン、プチヒーロー、ソルジャーブル、アンクルホーン、コロヒーロー　F ドラゴンマッド、グレイトドラゴン
G エンプーサ、まほうつかい、ネーレウス、ゴースト、プチプリースト、プチマージ、コロプリースト、コロマージ


Wizard Robe

まどうしのローブ

守備力 +37

買 6800G　売 3400G

装備可能者：仲間モンスター G K L

人間と行動をともにする魔物のための服。こめられた魔力が、炎の呪文によるダメージをいくらかやわらげる。

特殊効果

メラ系、ギラ系のダメージを15減らす。

おもな入手場所

- チゾットの村
- デモンズタワー
- ダークシャーマン


Zombie Mail

ゾンビメイル

守備力 +38

買 ――　売 250G

装備可能者：仲間モンスター J P

魔物の骨から作られた不気味な鎧。その名が示すように、生命を持たずに魔力で動くモンスターが装備できる。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- デモンズタワー
- キャプテンクック


Silver Breast-Plate

ぎんのむねあて

守備力 +40

買 5000G　売 2500G

装備可能者：女の子、サンチョ／仲間モンスター A C D F H K L N

実用性と美しさを兼ね備えた銀製の防具。装着しやすいだけでなく物理的なダメージを大幅に軽減してくれる。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- グランバニア城、エルヘブン


Silver Mail

シルバーメイル

守備力 +40

買 4800G　売 2400G

装備可能者：主人公、男の子、ピピン／仲間モンスター E O

洗練された造形が目を引く鎧。守備力にすぐれるが、装備して戦うには戦士として熟練した身のこなしが必要。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- テルパドール、チゾットの村、グランバニア城

H ドラキー、ばくだんベビー、おばけキノコ、ダンスニードル、おおねずみ　I エビルアップル、おどるほうせき、サターンヘルム、メガザルロック、ガップリン
J ドロヌーバ、パペットマン、おばけキャンドル、ゴーレム　K クックルー、ミステリドール、キメラ、ホークブリザード
L イエティ、ビックアイ、ほのおのせんし、ミニデーモン、アームライオン、エビルマスター　M メッサーラ、ホークマン、シュプリンガー、ライオネック
N ザイル、キラーマシン、ヘルバトラー　O ケンタラウス　P くさったしたい、ばくだんいわ

Warrior Pajamas



せんしのパジャマ

守備力 **+40**

買 ―― 売 1900G 道具 呪い

装備可能者: 主人公、男の子、サンチョ

仲間モンスター: C E

夢のなかでも戦う精神を忘れない戦士のための防具。戦闘中に眠ってしまったとき、寝返りを打って攻撃する。

特殊効果

眠っているときに毎ターン、寝返りで敵1体に攻撃する。与えるダメージは通常の半分。

おもな入手場所

- 暗黒のすごろく場(すごろくのパネル)など
- メダル王のごほうび(12枚)

Blood Mail



ブラッドメイル

守備力 **+45**

買 6500G 売 3250G 道具 呪い

仲間モンスター: J P

魔物の姿をかたどった鎧。外見は恐ろしげだが、呪いはかかっておらず、魔物にとっては頼れる防具のひとつ。

特殊効果

(なし)

おもな入手場所

- チゾットの村
- ゾンビナイト

Shimmer Dress



ひかりのドレス

守備力 **+45**

買 8800G 売 4400G 道具 呪い

装備可能者: ビアンカ、フローラ、デボラ、女の子

仲間モンスター: (なし)

つねにまばゆい輝きを放つ、魔力を帯びた金色のドレス。他者から向けられた呪文を跳ね返すことがある。

特殊効果

自分以外が唱えた呪文を受けると3回に1回の割合で、その呪文を跳ね返す。

おもな入手場所

- グランバニア城、エルヘブン

Dragon Mail



ドラゴンメイル

守備力 **+50**

買 7500G 売 3750G 道具 呪い

装備可能者: 主人公、男の子、ピピン

仲間モンスター: E M O

ドラゴンのウロコや皮を素材とした鎧。刀剣などに対する防御性能はもちろん、炎へのすぐれた耐性も持つ。

特殊効果

炎系のダメージを15減らす。

おもな入手場所

- グランバニア城

仲間モンスター A～P 対応一覧

- A ベビーパンサー、キラーパンサー、ブリズニャン
- B スライム、ホイミスライム、メタルスライム、ベホマスライム、しびれくらげ、はぐれメタル、キングスライム、スライムベホマズン
- C ブラウニー、エリミネーター、オークキング、プチファイター、コロファイター、アークデーモン、ギガンテス
- D ドラゴンキッズ
- E スライムナイト、さまようよろい、ブリザードマン、プチヒーロー、ソルジャーブル、アンクルホーン、コロヒーロー
- F ドラゴンマッド、グレイトドラゴン
- G エンプーサ、まほうつかい、ネーレウス、ゴースト、プチプリースト、プチマージ、コロプリースト、コロマージ


Philosopher Robe

けんじゃのローブ

守備力 +50

買 12000G 売 6000G

装備可能者：ビアンカ、フローラ、女の子
仲間モンスター：A B

かつて賢者が身につけていたという服。攻撃呪文をやわらげるだけでなく、物理攻撃にもかなり強い。

特殊効果
メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系のダメージを15減らす。

おもな入手場所
エルヘブン


Sword Armor

やいばのよろい

守備力 +55

買 —— 売 4000G

装備可能者：ヘンリー、サンチョ、ピピン
仲間モンスター：E J M O

多くの刃やトゲが取りつけられた鎧。装備者を不用意に攻撃したモンスターに、傷を負わせることができる。

特殊効果
攻撃を受けると2回に1回の割合で、受けたダメージの4分の1を相手に与える。

おもな入手場所
試練の洞窟
キラーマシン


Hydro Robe of Feathers

みずのはごろも

守備力 +55

買 14800G 売 7400G

装備可能者：ビアンカ、フローラ、デボラ、女の子
仲間モンスター：A B G K L

雨露の糸を聖なる織機にかけるとできあがる不思議な服。周囲に水煙を発生させ、装備者を高熱から守る。

特殊効果
メラ系、ギラ系、炎系のダメージを25減らす。

おもな入手場所
妖精の村（青年時代後半）
チゾットの山道（フローラかデボラを仲間にした場合のみ）など


Dark Robe

ダークローブ

守備力 +55

買 16000G 売 8000G

装備可能者：—
仲間モンスター：G K L N

魔界に伝わる、魔物のみが装備できる暗色のローブ。攻撃呪文によるダメージを大きく軽減する力を持つ。

特殊効果
メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系のダメージを20減らす。

おもな入手場所
謎のすごろく場（すごろくのよろず屋）
エビルマウンテンなど

H ドラキー、ばくだんベビー、おばけキノコ、ダンスニードル、おおねずみ I エビルアップル、おどるほうせき、サターンヘルム、メガザルロック、ガップリン
J ドロヌーバ、パペットマン、おばけキャンドル、ゴーレム K クックルー、ミステリドール、キメラ、ホークブリザード
L イエティ、ビックアイ、ほのおのせんし、ミニデーモン、アームライオン、エビルマスター M メッサーラ、ホークマン、シュプリンガー、ライオネック
N ザイル、キラーマシン、ヘルバトラー O ケンタラウス P くさったしたい、ばくだんいわ



Magic Armor

まほうのよろい

守備力 +60

買 12000G　売 6000G

装備可能者：主人公、男の子、サンチョ、ピピン

仲間モンスター：B C E J M N O

軽くて硬度の高い魔法金属、ミスリル銀を素材とする鎧。すぐれた守備力と攻撃呪文への耐性を併せ持つ。

特殊効果

メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系のダメージを10減らす。

おもな入手場所

エルヘブン



Silk Bodysuit

シルクのビスチェ

守備力 +60

買 18800G　売 9400G

装備可能者：ビアンカ、フローラ、デボラ、女の子

仲間モンスター：—

女性冒険者が身につける丈夫な肌着。物理的な攻撃に対して、一般の鎧をはるかに超える防御性能を発揮する。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

妖精の村（青年時代後半）

山奥の村



Devil Armor

デビルアーマー

守備力 +65

買 ——　売 4500G

装備可能者：—

仲間モンスター：J M O P

まがまがしい妖気をまとう鎧。みずからの邪心を克服した、強い心を持つ魔物たちのみが装備できるという。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

ボブルの塔、謎のすごろく場（すごろくのパネル）

アンクルホーン、エビルマスター



Flame Armor

ほのおのよろい

守備力 +70

買 15000G　売 7500G

装備可能者：主人公、男の子、ピピン

仲間モンスター：E N O

炎の力を宿した、朱色に輝く鎧。つねに発生する熱によって、冷気をともなうあらゆる攻撃を緩和する。

特殊効果

ヒャド系、吹雪系のダメージを15減らす。

おもな入手場所

妖精の村（青年時代後半）、ジャハンナ

仲間モンスター A～P 対応一覧

A ベビーパンサー、キラーパンサー、プリズニャン　B スライム、ホイミスライム、メタルスライム、ベホマスライム、しびれくらげ、はぐれメタル、キングスライム、スライムベホマズン
C ブラウニー、エリミネーター、オークキング、プチファイター、コロファイター、アークデーモン、ギガンテス　D ドラゴンキッズ
E スライムナイト、さまようよろい、ブリザードマン、プチヒーロー、ソルジャーブル、アンクルホーン、コロヒーロー　F ドラゴンマッド、グレイトドラゴン
G エンプーサ、まほうつかい、ネーレウス、ゴースト、プチプリースト、プチマージ、コロプリースト、コロマージ

Angel Leotard



てんしのレオタード

守備力 +70

買 21000G　売 10500G

装備可能者：ビアンカ、フローラ、デボラ、女の子

仲間モンスター：—

天使の加護を受けた女性用防具。優しく暖かな力が、死の呪文や冷気による攻撃から身を守ってくれる。

特殊効果

ヒャド系、吹雪系のダメージを25減らす。ザキ系の効果を受ける割合を半分に減らす。

おもな入手場所

ジャハンナ

Mystic Armor



しんぴのよろい

守備力 +75

買 ――　売 10000G

装備可能者：主人公、男の子

仲間モンスター：E

装飾品のような趣ながら、堅固な守りを発揮する不思議な鎧。装備者の傷を少しずつ癒していく力を持つ。

特殊効果

毎ターン終了時にHPが30回復する。

おもな入手場所

カボチ村(夜／フローラかデボラを仲間にした場合のみ)など

メダル王のごほうび(28枚)

Mirror Armor



ミラーアーマー

守備力 +80

買 30000G　売 15000G

装備可能者：主人公、男の子、ピピン

仲間モンスター：E、O

前面にはめこまれた鏡をはじめ、すべてが金色に輝く鎧。鏡に宿る魔力が、受けた呪文をたまに跳ね返す。

特殊効果

自分以外が唱えた呪文を受けると3回に1回の割合で、その呪文を跳ね返す。

おもな入手場所

ジャハンナ

Princess Robe



プリンセスローブ

守備力 +80

買 ――　売 ――

装備可能者：ビアンカ、フローラ、デボラ、女の子

仲間モンスター：—

妖精の女王が大切に保管していたローブ。魔物に立ち向かう女性のために、強力な守護の力がこめられている。

特殊効果

炎系、吹雪系のダメージを40減らす。

おもな入手場所

妖精の城

H ドラキー、ばくだんベビー、おばけキノコ、ダンスニードル、おおねずみ　I エビルアップル、おどるほうせき、サターンヘルム、メガザルロック、ガップリン
J ドロヌーバ、パペットマン、おばけキャンドル、ゴーレム　K クックルー、ミステリドール、キメラ、ホークブリザード
L イエティ、ビックアイ、ほのおのせんし、ミニデーモン、アームライオン、エビルマスター　M メッサーラ、ホークマン、シュプリンガー、ライオネック
N ザイル、キラーマシン、ヘルバトラー　O ケンタラウス　P くさったしたい、ばくだんいわ



Demon Armor

まじんのよろい

守備力 +85

買 ―― 売 495G 呪い

装備可能者: サンチョ

仲間モンスター: C J M N

いにしえの魔人の力を封じた鎧。非常にすぐれた防御性能を持つものの、装備した者は呪いで動きがにぶくなる。

特殊効果

自分のすばやさがゼロになる。ギラ系、炎系、吹雪系のダメージを20減らす。

おもな入手場所

ラインハット城



Wandering Armor

さまようよろい

守備力 ――

買 ―― 売 1500G 呪い

装備可能者: ヘンリー

仲間モンスター: A B

さまようよろいの正体である、怨念のこもった鎧。身につけた者は、その怨念と同じ身体能力になってしまう。

特殊効果

自分のすばやさが43、攻撃力が69、守備力が54になる。

おもな入手場所

グランバニア山の洞窟

さまようよろい



Metal King Armor

メタルキングよろい

守備力 +95

買 ―― 売 7500G

装備可能者: 主人公、男の子、ピピン

仲間モンスター: A B C E J M

メタルキングを素材にしたともウワサされる特殊合金製の鎧。比類なき守備力で、装備者を衝撃から守る。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

謎の洞窟、謎のすごろく場（すごろくのパネル）

メタルドラゴン



Celestial Armor

てんくうのよろい

守備力 +85

買 ―― 売 ――

装備可能者: 男の子

仲間モンスター: ―

天空神の加護を受けた伝説の鎧。勇者が鎧の力を得るのを阻止するために、何者かがどこかに隠したという。

特殊効果

メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、炎系、吹雪系のダメージを30減らす。

おもな入手場所

？？？

仲間モンスター A～P 対応一覧

A ベビーパンサー、キラーパンサー、ブリズニャン
B スライム、ホイミスライム、メタルスライム、ベホマスライム、しびれくらげ、はぐれメタル、キングスライム、スライムベホマズン
C ブラウニー、エリミネーター、オークキング、プチファイター、コロファイター、アークデーモン、ギガンテス
D ドラゴンキッズ
E スライムナイト、さまようよろい、ブリザードマン、プチヒーロー、ソルジャーブル、アンクルホーン、コロヒーロー
F ドラゴンマッド、グレイトドラゴン
G エンプーサ、まほうつかい、ネーレウス、ゴースト、プチプリースト、プチマージ、コロプリースト、コロマージ



おうじゃのマント

守備力 +90

買 ―― 売 ―― 道具 呪い

装備可能者：主人公
仲間モンスター：―

偉大な王たちが身につけていたマント。試練を乗り越え入手することができた者を、おおいなる力が守る。

特殊効果
メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、炎系、吹雪系のダメージを30減らす。

おもな入手場所
封印の洞窟

盾

SHIELD

相手の攻撃を受け止める防具。大半のものは、直接攻撃だけでなく、呪文や炎・吹雪によるダメージも減らせる。基本的には手に持って使うため、一部の仲間モンスターは装備できない。



おなべのふた

守備力 +2

買 40G 売 20G 道具 呪い

装備可能者：ビアンカ、フローラ、女の子、ヘンリー、サンチョ
仲間モンスター：A、B、H、P

どの家の台所にもあるような、木でできたフタ。大きさがそこそこあるため、盾のかわりに使われたりもする。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
アルカパの町（青年時代）
サンタローズの村など　ミニデーモン
ビアンカ（子供時代）などの初期装備



かわのたて

守備力 +4

買 70G 売 35G 道具 呪い

装備可能者：主人公、ビアンカ、フローラ、男の子、女の子、ヘンリー、サンチョ、ピピン
仲間モンスター：C、E、G、H、J、L、M、N、O、P

板になめし革を貼り合わせて作った盾。値段のわりに防御効果が高いので、ちょっとした旅のおともに最適。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
サラボナの町
サンタローズの洞窟、カジノ船（すごろくのパネル）

H ドラキー、ばくだんベビー、おばけキノコ、ダンスニードル、おおねずみ　I エビルアップル、おどるほうせき、サターンヘルム、メガザルロック、ガップリン
J ドロヌーバ、パペットマン、おばけキャンドル、ゴーレム　K クックルー、ミステリドール、キメラ、ホークブリザード
L イエティ、ビックアイ、ほのおのせんし、ミニデーモン、アームライオン、エビルマスター　M メッサーラ、ホークマン、シュプリンガー、ライオネック
N ザイル、キラーマシン、ヘルバトラー　O ケンタラウス　P くさったしたい、ばくだんいわ



うろこのたて

守備力 +7

買 180G　売 90G

装備可能者：主人公、ビアンカ、フローラ、男の子、女の子、ヘンリー、サンチョ、ピピン
仲間モンスター：C E G H J L M N O P

革を薄く張った板の上に、大きなウロコを複数貼りつけたもの。軽くて丈夫なため、力のない者には貴重な品。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
- アルカパの町、オラクルベリーなど
- 神の塔　ガスミンク
- ビアンカ（青年時代）などの初期装備



フラワーパラソル

守備力 +8

買 1000G　売 500G

装備可能者：デボラ
仲間モンスター：（なし）

大輪の花の装飾があしらわれた日傘。作りは非常にしっかりとしており、いざというときには盾にもなる。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
- テルパドール



せいどうのたて

守備力 +11

買 370G　売 185G

装備可能者：主人公、男の子、ヘンリー、サンチョ、ピピン
仲間モンスター：C E J L M N O P

銅合金のひとつである青銅で作られた盾。頑丈だがそれなりに重いので、非力な者には使いこなせない。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
- 妖精の村（少年時代）、オラクルベリー



てつのたて

守備力 +16

買 720G　売 360G

装備可能者：主人公、男の子、ヘンリー、サンチョ、ピピン
仲間モンスター：C E J L M N O P

厚い鉄板を組み合わせて作られた、見た目にも立派な盾。熱や冷気による攻撃をわずかに防いでくれる。

特殊効果
炎系、吹雪系のダメージを4減らす。

おもな入手場所
- アルカパの町（青年時代）など
- サラボナの町　モーザなど
- ピピンの初期装備

仲間モンスター A～P 対応一覧

A ベビーパンサー、キラーパンサー、プリズニャン　B スライム、ホイミスライム、メタルスライム、ベホマスライム、しびれくらげ、はぐれメタル、キングスライム、スライムベホマズン
C ブラウニー、エリミネーター、オークキング、プチファイター、コロファイター、アークデーモン、ギガンテス　D ドラゴンキッズ
E スライムナイト、さまようよろい、ブリザードマン、プチヒーロー、ソルジャーブル、アンクルホーン、コロヒーロー　F ドラゴンマッド、グレイトドラゴン
G エンプーサ、まほうつかい、ネーレウス、ゴースト、プチプリースト、プチマージ、コロプリースト、コロマージ



Magic Shield

マジックシールド

守備力 +22

買 3400G　売 1700G

装備可能者：主人公、男の子

仲間モンスター：B E M N

青い宝石とその周辺に刻まれた文字が特徴的な盾。守備力が高めなうえ、高熱によるダメージも軽減する。

特殊効果

メラ系、ギラ系、炎系のダメージを7減らす。

おもな入手場所

- 港町ポートセルミ、ルラフェン(夜)など
- カジノ船(すごろくのパネル)など
- 男の子の初期装備



Dragon Shield

ドラゴンシールド

守備力 +30

買 7100G　売 3550G

装備可能者：主人公、男の子、ピピン

仲間モンスター：C E J M N O

ドラゴンから採れる貴重な素材をふんだんに使用した高級品。炎だけでなく、吹雪への耐性も併せ持つ。

特殊効果

炎系、吹雪系のダメージを10減らす。

おもな入手場所

- エルヘブン
- すごろくの穴(すごろくのパネル)



Wind God Shield

ふうじんのたて

守備力 +35

買 4700G　売 2350G　道具

装備可能者：主人公、男の子、サンチョ

仲間モンスター：E N

風神の力を宿す盾。彫刻の口から吹き出す風が炎や吹雪を退け、さらには邪悪な魔物たちを吹き飛ばす。

特殊効果

炎系、吹雪系のダメージを10減らす。戦闘中に道具として使うと敵全体にニフラムの効果。

おもな入手場所

- グランバニア城
- 暗黒のすごろく場(すごろくのパネル)



Dark Shield

ダークシールド

守備力 +37

買 ――　売 4900G　道具

装備可能者：―

仲間モンスター：E G J M N P

人間を守ることをこばむと言われる盾。装備者を害する呪文の魔力を、装備者のものとしてしまう力を秘める。

特殊効果

戦闘中に道具として使うと自分にマホキテの効果。

おもな入手場所

- ボブルの塔など
- ライオネック

H ドラキー、ばくだんベビー、おばけキノコ、ダンスニードル、おおねずみ　I エビルアップル、おどるほうせき、サターンヘルム、メガザルロック、ガップリン
J ドロヌーバ、パペットマン、おばけキャンドル、ゴーレム　K クックルー、ミステリドール、キメラ、ホークブリザード
L イエティ、ビックアイ、ほのおのせんし、ミニデーモン、アームライオン、エビルマスター　M メッサーラ、ホークマン、シュプリンガー、ライオネック
N ザイル、キラーマシン、ヘルバトラー　O ケンタラウス　P くさったしたい、ばくだんいわ



Flame Shield

ほのおのたて

守備力 +40

買 17000G　売 8500G

装備可能者：主人公、男の子、ピピン

仲間モンスター：C L O

燃えさかる炎をかたどった盾。炎の精霊の力が封じられており、氷結の呪文やモンスターの吐く冷気を防ぐ。

特殊効果

ヒャド系、吹雪系のダメージを15減らす。

おもな入手場所

妖精の村（青年時代後半）

すごろくの穴（すごろくのパネル）



Shield of Force

ちからのたて

守備力 +45

買 25000G　売 12500G　道具

装備可能者：主人公、男の子

仲間モンスター：E

この世界で古くから作られてきた、由緒ある魔法の盾。天にかざせば、その者の傷を瞬時に癒してくれる。

特殊効果

戦闘中に道具として使うと自分にベホイミの効果。

おもな入手場所

妖精の村（青年時代後半）、ジャハンナ

謎のすごろく場（すごろくの宝物庫）



Ogre Shield

オーガシールド

守備力 +48

買 ――　売 9900G

装備可能者：主人公、サンチョ

仲間モンスター：C E J M N

巨人族が作り出したと言われる大型の盾。広範囲を守ることができるので防御性能は高いが、重量は相当なもの。

特殊効果

炎系、吹雪系のダメージを10減らす。

おもな入手場所

エビルマウンテン

セルゲイナス



Silver Shield

みかがみのたて

守備力 +55

買 33000G　売 16500G

装備可能者：主人公、男の子、女の子

仲間モンスター：B E M

鏡のように磨き上げられた美しい盾。魔力を帯びたなめらかな表面が、魔物の爪牙や高熱による攻撃を受け流す。

特殊効果

メラ系、ギラ系、炎系のダメージを15減らす。

おもな入手場所

ジャハンナ

謎のすごろく場（すごろくのパネル、宝物庫）

仲間モンスター A～P 対応一覧

A ベビーパンサー、キラーパンサー、プリズニャン　B スライム、ホイミスライム、メタルスライム、ベホマスライム、しびれくらげ、はぐれメタル、キングスライム、スライムベホマズン
C ブラウニー、エリミネーター、オークキング、プチファイター、コロファイター、アークデーモン、ギガンテス　D ドラゴンキッズ
E スライムナイト、さまようよろい、ブリザードマン、プチヒーロー、ソルジャーブル、アンクルホーン、コロヒーロー　F ドラゴンマッド、グレイトドラゴン
G エンプーサ、まほうつかい、ネーレウス、ゴースト、プチプリースト、プチマージ、コロプリースト、コロマージ



Ruinous Shield

はめつのたて

守備力 ——

買 4200G　売 2100G　呪い

装備可能者：主人公、男の子、サンチョ、ピピン
仲間モンスター：C E J L M N O

装備者を破滅へ導く呪われた盾。身を守る力を奪うのみならず、装備者へ向けられた攻撃呪文の力を増大させる。

特殊効果

自分の守備力がゼロになる。メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系のダメージを20増やす。

おもな入手場所

暗黒のすごろく場（すごろくのよろず屋）
大神殿など　ドラゴンゾンビ



Metal King Shield

メタルキングのたて

守備力 +70

買 ——　売 12500G

装備可能者：主人公、男の子、サンチョ、ピピン
仲間モンスター：B C E J M N P

メダル王の所有物である至高の盾。高い守備力とともに、精神に作用する攻撃などへの抵抗力を持つ。

特殊効果

ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系、ザキ系の効果を受ける割合を半分に減らす。

おもな入手場所

謎のすごろく場（すごろくのパネル）
メダル王のごほうび（50枚）



Celestial Shield

てんくうのたて

守備力 +60

買 ——　売 ——　道具

装備可能者：男の子
仲間モンスター：—

翼を閉じた竜神の姿をかたどったという、威厳にあふれる盾。とある人物が、家宝として保管していた。

特殊効果

炎系、吹雪系のダメージを15減らす。戦闘中に道具として使うと自分にマホカンタの効果。

おもな入手場所

？？？



Shimmering Shield

ひかりのたて

守備力 +65

買 ——　売 ——

装備可能者：主人公
仲間モンスター：—

日輪を思わせる金色の盾。高熱や冷気をほぼ遮断する非常にすぐれた防具だが、現在その製法は失われている。

特殊効果

炎系、吹雪系のダメージを20減らす。

おもな入手場所

謎の洞窟

H ドラキー、ばくだんベビー、おばけキノコ、ダンスニードル、おおねずみ　I エビルアップル、おどるほうせき、サターンヘルム、メガザルロック、ガップリン
J ドロヌーバ、パペットマン、おばけキャンドル、ゴーレム　K クックルー、ミステリドール、キメラ、ホークブリザード
L イエティ、ビックアイ、ほのおのせんし、ミニデーモン、アームライオン、エビルマスター　M メッサーラ、ホークマン、シュプリンガー、ライオネック
N ザイル、キラーマシン、ヘルバトラー　O ケンタラウス　P くさったしたい、ばくだんいわ

かぶと

HELM

頭に装着する防具。特殊効果があるものは少なく、おもに守備力を上げる目的で身につける。よろいや盾と一緒に装備して、守りをより確実なものとするために作られた品だ。



Leather Hat

かわのぼうし

守備力 **+2**

買 65G　売 32G　遺臭　呪い

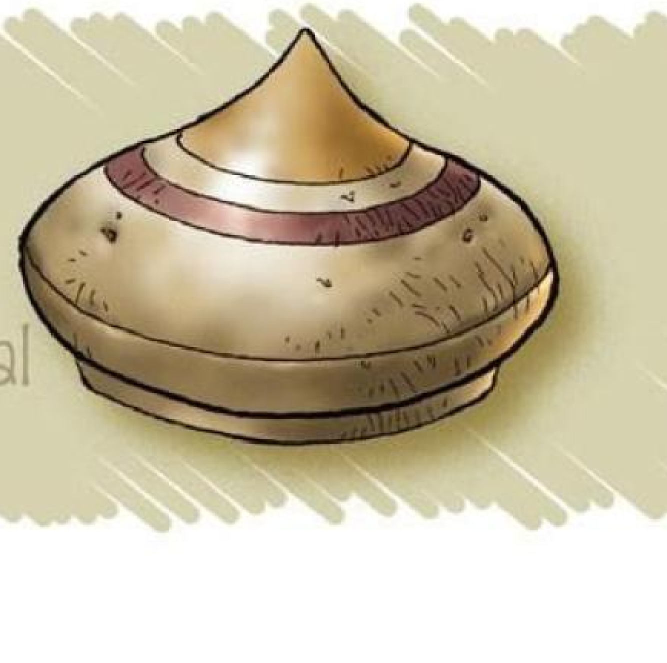
装備可能者：主人公、ビアンカ、フローラ、男の子、女の子、ヘンリー、サンチョ、ピピン

仲間モンスター：A C E G H J K L M N O P

動物のなめし革をクッションのように重ねて縫い合わせた帽子。子供から大人まで、万人が装備できる。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
- 山奥の村
- サンタローズの村、カボチ村など
- いっかくウサギ、メラリザード



Conical Hat

とんがりぼうし

守備力 **+3**

買 70G　売 35G　遺臭　呪い

装備可能者：サンチョ

仲間モンスター：B D F K

スライムのような形をした、ユニークな帽子。人間もかぶれるが、どちらかというと小型の魔物にふさわしい。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
- オラクルベリー
- カジノ船（すごろくのパネル）
- スライムタッチのボーナスアイテム



Wooden Hat

きのぼうし

守備力 **+6**

買 120G　売 60G　遺臭　呪い

装備可能者：主人公、ヘンリー、サンチョ、ピピン

仲間モンスター：A C E H J L M N O P

硬い樫の木を帽子の形にくり抜いたもの。かぶり心地はあまり良いとは言えないが、守備力はそれなりにある。

特殊効果
（なし）

おもな入手場所
- アルカパの町、オラクルベリー
- ダンスニードル

仲間モンスター A～P 対応一覧

A ベビーパンサー、キラーパンサー、ブリズニャン　B スライム、ホイミスライム、メタルスライム、ベホマスライム、しびれくらげ、はぐれメタル、キングスライム、スライムベホマズン
C ブラウニー、エリミネーター、オークキング、プチファイター、コロファイター、アークデーモン、ギガンテス　D ドラゴンキッズ
E スライムナイト、さまようよろい、ブリザードマン、プチヒーロー、ソルジャーブル、アンクルホーン、コロヒーロー　F ドラゴンマッド、グレイトドラゴン
G エンプーサ、まほうつかい、ネーレウス、ゴースト、プチプリースト、プチマージ、コロプリースト、コロマージ



かいがらぼうし

守備力 +7

買 150G　売 75G　道具　呪い

装備可能者：主人公／ビアンカ／フローラ／デボラ／男の子／女の子／ヘンリー／サンチョ／ピピン（いずれも不可）
仲間モンスター：B、D

海辺などで見つかる大きな貝殻を、そのまま帽子としたもの。とくにスライムたちが好んで装備する。

特殊効果
(なし)

おもな入手場所
- ラインハット城(青年時代)
- ラインハットの洞窟
- ネーレウス



ヘアバンド

守備力 +7

買 150G　売 75G　道具　呪い

装備可能者：ビアンカ、フローラ、デボラ、女の子
仲間モンスター：なし

髪をきれいにまとめておくための女性用アクセサリー。しっかりした作りで、防具としての役割も果たす。

特殊効果
(なし)

おもな入手場所
- アルカパの町(少年時代)
- すごろくの穴(すごろくのパネル)
- ビアンカ(青年時代)の初期装備



けがわのフード

守備力 +11

買 400G　売 200G　道具　呪い

装備可能者：主人公、ビアンカ、フローラ、男の子、女の子
仲間モンスター：G、K

動物の毛皮で作られた、頭から肩の部分を覆う防寒具。暖かいだけでなく、厚い毛皮が頭への衝撃をやわらげる。

特殊効果
(なし)

おもな入手場所
- 妖精の村(少年時代)、ラインハット城、グランバニア城
- アルミラージ　女の子の初期装備



ぎんのかみかざり

守備力 +14

買 450G　売 225G　道具　呪い

装備可能者：ビアンカ、フローラ、デボラ、女の子
仲間モンスター：なし

銀製の美しくも頑丈な髪飾り。危険な旅のなかでもオシャレを忘れたくない女性にとっては、うれしい一品。

特殊効果
(なし)

おもな入手場所
- サラボナの町
- オラクルベリー、サラボナの町
- フローラ・デボラの初期装備

H ドラキー、ばくだんベビー、おばけキノコ、ダンスニードル、おおねずみ　I エビルアップル、おどるほうせき、サターンヘルム、メガザルロック、ガップリン
J ドロヌーバ、パペットマン、おばけキャンドル、ゴーレム　K クックルー、ミステリドール、キメラ、ホークブリザード
L イエティ、ビックアイ、ほのおのせんし、ミニデーモン、アームライオン、エビルマスター　M メッサーラ、ホークマン、シュプリンガー、ライオネック
N ザイル、キラーマシン、ヘルバトラー　O ケンタラウス　P くさったしたい、ばくだんいわ



Iron Helmet

てつかぶと

守備力 +16

買 1100G　売 550G

装備可能者: 主人公、男の子、ヘンリー、サンチョ、ピピン

仲間モンスター: A C E H J L M N O P

旅の戦士に愛用される鉄製の兜。見た目どおり守備力は高いが、重量があるため非力な者には向かない。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- ラインハット城（少年時代）、オラクルベリー、アルカパの町（青年時代）など
- 死の火山
- 男の子などの初期装備



Silk Hat

シルクハット

守備力 +20

買 2000G　売 1000G

装備可能者: サンチョ

仲間モンスター: B D F G I K

高級な絹で作られた礼装用の帽子。戦いに備えての補強がほどこされており、意外と防御性能にすぐれる。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- サラボナの町、テルパドールなど
- ブリザードマン、ゆうれいせんちょう
- サンチョの初期装備



Iron Mask

てっかめん

守備力 +25

買 3500G　売 1750G

装備可能者: 主人公、男の子、ヘンリー、ピピン

仲間モンスター: C E J M N O P

顔面から首まで、頭部全体をすっぽりと覆う防具。重さはてつかぶと以上だが、それに見合った守備力を持つ。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

- ルラフェン（夜）、チゾットの村など
- メダル王の城など
- のろいのマスク



Wind Hat

かぜのぼうし

守備力 +28

買 5000G　売 2500G　道具

装備可能者: ビアンカ、フローラ、女の子

仲間モンスター: B D H K L

風の精霊の力が宿る帽子。空へ放り投げると最後に訪れた町まで飛んでいけるので、道具としても重宝される。

特殊効果

移動中に道具として使うとキメラのつばさの効果。

おもな入手場所

- ジャハンナ
- れんごくちょうなど
- ラインハット城

仲間モンスター A～P 対応一覧

A ベビーパンサー、キラーパンサー、プリズニャン　B スライム、ホイミスライム、メタルスライム、ベホマスライム、しびれくらげ、はぐれメタル、キングスライム、スライムベホマズン
C ブラウニー、エリミネーター、オークキング、プチファイター、コロファイター、アークデーモン、ギガンテス　D ドラゴンキッズ
E スライムナイト、さまようよろい、ブリザードマン、プチヒーロー、ソルジャーブル、アンクルホーン、コロヒーロー　F ドラゴンマッド、グレイトドラゴン
G エンプーサ、まほうつかい、ネーレウス、ゴースト、プチプリースト、プチマージ、コロプリースト、コロマージ



Satan Helm

サタンヘルム

守備力 +30

買 ―― 売 4250G

装備可能者: ―
仲間モンスター: G J M N P

悪魔の力が装備者を守護するという兜。高い守備力を持つが、人間では悪魔の力に耐えられず、装備できない。

特殊効果
(なし)

おもな入手場所
海の神殿、暗黒のすごろく場(すごろくのパネル、宝物庫)など
サターンヘルム



Silk Veil

シルクのヴェール

守備力 +30

買 ―― 売 ――

装備可能者: ビアンカ、フローラ、デボラ
仲間モンスター: ―

腕利きの職人が織り上げた、花嫁のためのヴェール。嫁ぐ女性の幸せを願う人々の思いがこめられている。

特殊効果
(なし)

おもな入手場所
山奥の村



Happy Hat

しあわせのぼうし

守備力 +35

買 ―― 売 4500G

装備可能者: ビアンカ、フローラ、女の子、サンチョ
仲間モンスター: A B

頭頂部に不思議な花を咲かせる帽子。これをかぶっていると、歩くだけで魔力が少しずつ回復していく。

特殊効果
一定距離歩くごとに、MPが1ずつ回復する。

おもな入手場所
グランバニア城、すごろくの穴(すごろくの景品)、謎のすごろく場(すごろくのパネル)



Intellectual Hat

ちりょくのかぶと

守備力 +40

買 13000G 売 6500G

装備可能者: 主人公、男の子、ピピン
仲間モンスター: C E F J L P

美しい宝石がちりばめられた装飾品のような兜。秘められた魔力が頭部を守り、知性を大きく上昇させる。

特殊効果
自分のかしこさが15上がる。

おもな入手場所
エルヘブン、妖精の村(青年時代後半)
すごろくの穴(すごろくの宝物庫)など
ムーンフェイス

H ドラキー、ばくだんベビー、おばけキノコ、ダンスニードル、おおねずみ　I エビルアップル、おどるほうせき、サターンヘルム、メガザルロック、ガップリン
J ドロヌーバ、パペットマン、おばけキャンドル、ゴーレム　K クックルー、ミステリドール、キメラ、ホークブリザード
L イエティ、ビックアイ、ほのおのせんし、ミニデーモン、アームライオン、エビルマスター　M メッサーラ、ホークマン、シュプリンガー、ライオネック
N ザイル、キラーマシン、ヘルバトラー　O ケンタラウス　P くさったしたい、ばくだんいわ

おうごんのティアラ



Golden Tiara

守備力 +45

買 ―― 売 ――

装備可能者：ビアンカ、フローラ、デボラ、女の子

仲間モンスター：―

金色に輝く女性用の頭飾り。宝石に守護の力がこめられており、死や混乱の呪文などを防いでくれる。

特殊効果

ラリホー系、メダパニ系、マホトーン系、ザキ系の効果を受ける割合を半分に減らす。

おもな入手場所

メダル王の城、謎のすごろく場（すごろくの宝物庫）

グレートヘルム



Great Helm

守備力 +45

買 20000G 売 10000G

装備可能者：主人公、男の子、サンチョ、ピピン

仲間モンスター：A C D E H J M N O

魔界の職人が作った堅固な兜。値段はかなり高いが、店で購入可能な兜のなかでは、最高の守備力を誇る。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

ジャハンナ

謎のすごろく場（すごろくのパネル）

メタルキングヘルム



Metal King Helm

守備力 +70

買 ―― 売 15000G

装備可能者：主人公、ビアンカ、男の子、サンチョ、ピピン

仲間モンスター：A B C E J M N P

世界最高の守備力を持つ兜。メタルキングの名を冠する装備で唯一世界にひとつしか存在が確認されていない。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

エビルマウンテン

てんくうのかぶと



Celestial Helm

守備力 +50

買 ―― 売 ――

装備可能者：男の子

仲間モンスター：―

とある城にて代々守られてきた兜。勇者の資質を持つ者が身につけると、その者にもっとも合ったサイズになる。

特殊効果

（なし）

おもな入手場所

？？？

仲間モンスター A～P 対応一覧

A ベビーパンサー、キラーパンサー、プリズニャン　B スライム、ホイミスライム、メタルスライム、ベホマスライム、しびれくらげ、はぐれメタル、キングスライム、スライムベホマズン
C ブラウニー、エリミネーター、オークキング、プチファイター、コロファイター、アークデーモン、ギガンテス　D ドラゴンキッズ
E スライムナイト、さまようよろい、ブリザードマン、プチヒーロー、ソルジャーブル、アンクルホーン、コロヒーロー　F ドラゴンマッド、グレイトドラゴン
G エンプーサ、まほうつかい、ネーレウス、ゴースト、プチプリースト、プチマージ、コロプリースト、コロマージ



たいようのかんむり

守備力 +60

買 ―― 売 ――

装備可能者：主人公
仲間モンスター：―

太陽の力を秘めるという冠。物理的な衝撃を大幅に緩和するだけでなく、メガンテの呪文から装備者を守る。

特殊効果
メガンテの効果を受けなくなる。

おもな入手場所
エビルマウンテン

装飾品
ACCESSORY

指や腕などにつけるアクセサリー。種類は少ないが、そのほとんどが強力な効果を秘めており、戦闘でおおいに役立つ。小さいので、ちがう種類のものならいくつでも身につけることが可能。



ビアンカのリボン

買 ―― 売 ――

装備可能者：ビアンカ、女の子
仲間モンスター：A B

花柄のワンポイントがかわいらしい、ビアンカが身につけていたリボン。少年時代の思い出がよみがえる。

特殊効果
自分のかしこさが10上がる。

おもな入手場所
アルカパの町



ほしふるうでわ

買 6500G 売 3250G

装備可能者：主人公、ビアンカ、フローラ、デボラ、男の子、女の子、サンチョ、ピピン
仲間モンスター：A B C D E F G H I J K L M N O P

天空から降ってきた石をはめこんだ腕輪。装備すると反射神経が劇的に高まり、すばやく動けるようになる。

特殊効果
自分のすばやさが2倍になる。

おもな入手場所
謎のすごろく場（すごろくのよろず屋）
グランバニア城

H ドラキー、ばくだんベビー、おばけキノコ、ダンスニードル、おおねずみ I エビルアップル、おどるほうせき、サターンヘルム、メガザルロック、ガップリン
J ドロヌーバ、パペットマン、おばけキャンドル、ゴーレム K クックルー、ミステリドール、キメラ、ホークブリザード
L イエティ、ビックアイ、ほのおのせんし、ミニデーモン、アームライオン、エビルマスター M メッサーラ、ホークマン、シュプリンガー、ライオネック
N ザイル、キラーマシン、ヘルバトラー O ケンタラウス P くさったしたい、ばくだんいわ


Megante Bracelet

メガンテのうでわ

買 500G　売 250G　道具　呪い

装備可能者：主人公　ビアンカ　フローラ　男の子　女の子　ヘンリー　サンチョ　ピピン

仲間モンスター：A B C D E F G H I J K L M N O P

メガンテの呪文が封じられた腕輪。装備者が戦いで命を落とすと砕け散り、対峙していた魔物たちを粉砕する。

特殊効果

装備者がチカラつきると砕け散り、メガンテの効果(全滅した場合は発動しない)。

おもな入手場所

暗黒のすごろく場(すごろくのよろず屋)

カボチ村など　カジノの景品(5000枚)


Elf Amulet

エルフのおまもり

買 3000G　売 1500G　道具　呪い

装備可能者：主人公　ビアンカ　フローラ　デボラ　男の子　女の子　サンチョ　ピピン

仲間モンスター：A B C D E F G H I J K L M N O P

エルフが作った、強力な守護の力を持つお守り。死の呪文や、精神に影響をおよぼす攻撃に強くなる。

特殊効果

ラリホー系、メダパニ系、マホトーン系、ザキ系の効果を受ける割合を4分の1に減らす。

おもな入手場所

ジャハンナ

すごろくの穴(すごろくのパネル)、封印の洞窟


Flame Ring

ほのおのリング

買 ―　売 ―　道具　呪い

装備可能者：主人公

仲間モンスター：A B C D E F G H I J K L M N O P

死の火山のどこかに眠るという指輪。炎の精霊の力が封じられており、宝石の内部ではつねに炎が燃えさかる。

特殊効果

イオ系、ヒャド系のダメージを10減らす。戦闘中に道具として使うとイオの効果。

おもな入手場所

死の火山


Hydro Ring

みずのリング

買 ―　売 ―　道具　呪い

装備可能者：ビアンカ　フローラ　デボラ

仲間モンスター：A B C D E F G H I J K L M N O P

水の精霊の力を宿した指輪。ほのおのリングと対をなすもので、青く輝く宝石のなかに澄んだ水をたたえている。

特殊効果

メラ系、ギラ系、バギ系のダメージを10減らす。戦闘中に道具として使うとバギの効果。

おもな入手場所

滝の洞窟

仲間モンスター A～P 対応一覧

A ベビーパンサー、キラーパンサー、プリズニャン　B スライム、ホイミスライム、メタルスライム、ベホマスライム、しびれくらげ、はぐれメタル、キングスライム、スライムベホマズン
C ブラウニー、エリミネーター、オークキング、プチファイター、コロファイター、アークデーモン、ギガンテス　D ドラゴンキッズ
E スライムナイト、さまようよろい、ブリザードマン、プチヒーロー、ソルジャーブル、アンクルホーン、コロヒーロー　F ドラゴンマッド、グレイトドラゴン
G エンプーサ、まほうつかい、ネーレウス、ゴースト、プチプリースト、プチマージ、コロプリースト、コロマージ


Life Ring

いのちのリング

買 ―― 売 ――

装備可能者：主人公 ビアンカ フローラ デボラ 男の子 女の子

仲間モンスター

宝石にこめられた強い生命力が輝きを発する神秘の指輪。装備すると、身体の傷が少しずつ癒されていく。

特殊効果
一定距離歩くごとに、HPが1ずつ回復する。戦闘中は、毎ターン終了時にHPが10回復する。

おもな入手場所
大神殿

どうぐ

ITEM

薬やたねなど、装備せずに使うアイテム。使ってもなくならない便利なものもある。


Medical Herb

やくそう

買 8G　売 4G　移動　戦闘

数種類の草を調合して作られる薬。ちょっとした傷であれば、すぐに治すことができる。

使ったときの効果
味方ひとりのHPを30～40回復させる。

おもな入手場所
各地の道具屋　各地
せみもぐら、スピニーなど


Antidote Herb

どくけしそう

買 10G　売 5G　移動　戦闘

どんな毒でも瞬時に消し去るという、強い解毒作用を持つ草。冒険初心者の必需品。

使ったときの効果
味方ひとりの毒や猛毒を解く。

おもな入手場所
各地の道具屋　古代の遺跡など
バブルスライム、ガスダンゴなど


Holy Water

せいすい

買 20G　売 10G　移動　戦闘

教会で清められた聖なる水。ふりまくと、弱い魔物はその周囲に近寄れなくなる。

使ったときの効果
トヘロスの効果。戦闘中は、敵1体に8～15(メタル系の魔物には1)のダメージ。

おもな入手場所
各地の道具屋　妖精の村など

H ドラキー、ばくだんベビー、おばけキノコ、ダンスニードル、おおねずみ　I エビルアップル、おどるほうせき、サターンヘルム、メガザルロック、ガップリン
J ドロヌーバ、パペットマン、おばけキャンドル、ゴーレム　K クックルー、ミステリドール、キメラ、ホークブリザード
L イエティ、ビックアイ、ほのおのせんし、ミニデーモン、アームライオン、エビルマスター　M メッサーラ、ホークマン、シュプリンガー、ライオネック
N ザイル、キラーマシン、ヘルバトラー　O ケンタラウス　P くさったしたい、ばくだんいわ



Chimera Wing

キメラのつばさ

買 25G　売 12G　移動　戦闘

キメラから採れる、魔力を持つ翼を利用した道具。最後に訪れた町まで瞬時に移動できる。

使ったときの効果
最後に訪れた町や城の入口へもどる。

おもな入手場所
各地の道具屋　各地
インスペクター、キメラなど



Leaf of Yggdrasil

せかいじゅのは

買 ――　売 250G　移動　戦闘

その昔、世界に1本だけ存在していたという巨木の葉。戦いで倒れた者をよみがえらせる。

使ったときの効果
味方ひとりを生き返らせ、HPを完全に回復させる。

おもな入手場所
キングスライム、バルバロッサなど
カジノの景品(1000枚)、名産博物館



Sap of Yggdrasil

せかいじゅのしずく

買 ――　売 5G　移動　戦闘

世界樹の若芽から採集されたしずく。神秘の生命力で、仲間すべての傷を完全に癒す。

使ったときの効果
味方全員(馬車内の味方を含む)のHPを完全に回復させる。

おもな入手場所
天空城など　プチヒーロー



Full Moon Herb

まんげつそう

買 30G　売 15G　移動　戦闘

満月の夜に花を咲かせる草。球根に含まれる成分が、身体のしびれを消し去ってくれる。

使ったときの効果
味方ひとりのマヒを解く。

おもな入手場所
各地の道具屋
へびこうもり、しにがみへいなど



Ring of Prayer

いのりのゆびわ

買 2500G　売 1250G　移動　戦闘

指にはめて祈ると、魔力が回復する不思議な指輪。使ううちに壊れてしまうこともある。

使ったときの効果
自分のMPを20～30回復させる。8回に1回の割合でくずれ去る。

おもな入手場所
謎のすごろく場(すごろくのよろず屋)
チゾットの山道など　メッサーラなど



Magical Holy Water

まほうのせいすい

買 120G　売 60G　移動　戦闘

魔力のこめられた特殊な聖水。身体にかけると魔力をいくらか回復させることができる。

使ったときの効果
味方ひとりのMPを10～15回復させる。

おもな入手場所
カジノ船(すごろくのよろず屋)
神の塔など　デスパークなど

Scent Lure Pouch



においぶくろ

買 80G 売 40G 移動 戦闘

魔物が好むにおいを出す袋。使うとしばらくのあいだ、魔物と遭遇しやすくなる。

使ったときの効果
しばらくのあいだ、魔物に襲われやすくなる。戦闘中は、敵全体をよろこばせる。

おもな入手場所
オラクルベリーなど　ベロゴンなど



Elf Medicine

エルフののみぐすり

買 ―― 売 110G 移動 戦闘

魔力に長けたエルフたちによって作り出された薬。飲めば魔力が完全に回復する。

使ったときの効果
味方ひとりのMPを完全に回復させる。

おもな入手場所
古代の遺跡など　エビルスピリッツなど
カジノの景品（300枚）

Seed of Strength



ちからのたね

買 ―― 売 75G 移動 戦闘

食べると筋力が増強される不思議な種。武器による攻撃を得意とする者に好まれる。

使ったときの効果
味方ひとりのちからを1～3上げる。

おもな入手場所
各地
ビッグスロース、ダークマンモスなど



Seed of Defence

まもりのたね

買 ―― 売 30G 移動 戦闘

巻き貝のような形をした種。食べた者は、貝のごとく堅い身の守りを手に入れるという。

使ったときの効果
味方ひとりのみのまもりを1～3上げる。

おもな入手場所
各地
ガメゴン、ミステリドールなど

Seed of Quickness



すばやさのたね

買 ―― 売 50G 移動 戦闘

反射神経を高めてくれる種。魔物との戦いにおいて、すばやい行動が可能となる。

使ったときの効果
味方ひとりのすばやさを1～3上げる。

おもな入手場所
各地
メタルスライム、マムーなど



Seed of Intelligence

かしこさのたね

買 ―― 売 45G 移動 戦闘

脳を活性化させるという種。状況をしっかりと理解する力や高い学習能力が身につく。

使ったときの効果
味方ひとりのかしこさを1～3上げる。

おもな入手場所
各地
メタルハンター、ほのおのせんしなど



Acorn of Life

いのちのきのみ

買 ―― 売 100G 移動 戦闘

生命力を増大させる木の実。戦士、魔法使いを問わず、すべての冒険者に重宝される。

使ったときの効果

味方ひとりの最大HPを4～6上げる。

おもな入手場所

各地

ドラゴンキッズ、ドロヌーバなど



Acorn of Magic

ふしぎなきのみ

買 ―― 売 125G 移動 戦闘

体内にたくわえておける魔力が増える実。より多くの回数、呪文を唱えられるようになる。

使ったときの効果

味方ひとりの最大MPを3～5上げる（最大MPがゼロの味方をのぞく）。

おもな入手場所

各地 シャドーサタンなど



Sugoroku Ticket

すごろくけん

買 ―― 売 5G 移動 戦闘

すごろくに参加するための券。世界各地にあるすごろく場にて、共通で使える。

使ったときの効果

1枚で1回、すごろくに挑戦できる。

おもな入手場所

各地 コロマージ、プチマージ

グランバニア山の洞窟など



Lottery Ticket

ふくびきけん

買 ―― 売 5G 移動 戦闘

福引きをするために必要な券。福引き所のある町で買い物をするともらえることも。

使ったときの効果

1枚で1回、福引きに挑戦できる。

おもな入手場所

各地

港町ポートセルミ（道具屋）など



Monster Bait

まもののエサ

買 200G 売 100G 移動 戦闘

魔物をおびき寄せるためのエサ。戦闘中に使えば、魔物の気をそらすこともできる。

使ったときの効果

しばらくのあいだ、魔物に襲われやすくなる。戦闘中は、敵1体を1ターン休みにする。

おもな入手場所

ルラフェン 古代の遺跡など



Bomb Stone

ばくだんいし

買 450G 売 225G 移動 戦闘

ばくだんいわから採れる石。何かにぶつけたりして衝撃を与えると大爆発を起こす。

使ったときの効果

イオラの効果。

おもな入手場所

テルパドール、グランバニア城など

グランバニア山の洞窟など



Stimulative Drink

ファイトいっぱつ

買 600G　売 300G　移動　戦闘

身体に活力を与える飲み薬。飲むと一時的に腕力を大幅に上げることができる。

使ったときの効果
味方ひとりにバイキルトの効果。

おもな入手場所
テルパドール、グランバニア城など
チゾットの村など　ボスガルム



Revival Gem

ふっかつのたま

買 ――　売 500G　移動　戦闘

神聖な光を宿す珠。持ち主が命を落とすとその魂を呼びもどし、さらにすべての傷を癒す。

使ったときの効果
所持者がチカラつきると砕け散り、所持者にザオリクの効果。

おもな入手場所
謎の洞窟など　スライムベホマズンなど



Life Stone

いのちのいし

買 300G　売 150G　移動　戦闘

内部に小さな光が輝く石。持ち主が死の呪文を受けたとき、その身がわりとなって砕ける。

使ったときの効果
所持者がザキ系、メガンテの効果を受けると砕け散り、所持者を守る。

おもな入手場所
暗黒のすごろく場(すごろくのよろず屋)など
グランバニア山の洞窟など



Lamp of Darkness

やみのランプ

買 ――　売 ――　移動　戦闘

闇が封じこめられた神秘の品。火を灯すと炎から闇が広がり、世界に夜が訪れる。

使ったときの効果
時間帯を夜にする。使ってもなくならない。

おもな入手場所
サンタローズの洞窟



Sand of Time

ときのすな

買 ――　売 ――　移動　戦闘

時間をあやつる魔法の砂。戦闘中に振りまけば、戦いがはじまった瞬間まで時がもどる。

使ったときの効果
戦闘がはじまったときまで時間をもどす。使ってもなくならない。

おもな入手場所
暗黒のすごろく場(すごろくの景品)



Philosopher Stone

けんじゃのいし

買 ――　売 ――　移動　戦闘

いにしえの賢者が作り上げた石。味方すべてにおよぶ、強力な癒しの力を秘めている。

使ったときの効果
味方全員(馬車内の味方を含む)のHPを50～60ずつ回復させる。使ってもなくならない。

おもな入手場所
暗黒世界のほこら



てんしのすず

買 500G　売 250G　移動　戦闘

天使の声にたとえられるほどの澄んだ音で鳴る鈴。混乱した者を正気にもどしてくれる。

使ったときの効果

味方ひとりの混乱を解く。使ってもなくならない。

おもな入手場所

港町ポートセルミなど　バルーン



たたかいのドラム

買 ――　売 ――　移動　戦闘

戦う者の気分を高揚させる楽器。音を聴けば、ふだんのほぼ倍の力を発揮できるようになる。

使ったときの効果

味方全員(馬車内の味方をのぞく)にバイキルトの効果。使ってもなくならない。

おもな入手場所

謎の洞窟



ぎんのポット

買 ――　売 ――　移動　戦闘

レヌール王家で使われていた銀製のティーポット。長い年月のあいだにくすんでしまった。

使ったときの効果

(ポット、ティーカップ、トレイの3つを集めると、ぎんのティーセットになる)

おもな入手場所

レヌール城



ぎんのティーカップ

買 ――　売 ――　移動　戦闘

銀製のカップとソーサーがセットになったもの。レヌール城のどこかに眠っている。

使ったときの効果

(ポット、ティーカップ、トレイの3つを集めると、ぎんのティーセットになる)

おもな入手場所

レヌール城



ぎんのトレイ

買 ――　売 ――　移動　戦闘

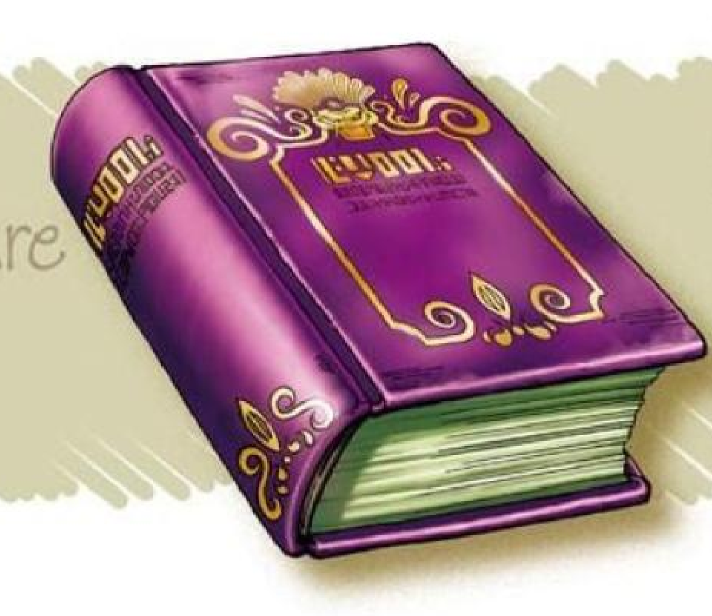
ポットとティーカップを載せるための、古びたトレイ。縁には装飾がほどこされている。

使ったときの効果

(ポット、ティーカップ、トレイの3つを集めると、ぎんのティーセットになる)

おもな入手場所

レヌール城



イブールのほん

買 ――　売 4000G　移動　戦闘

光の教団の信者が持つ本。教団の教義などが書かれており、読む者の心をひきつける。

使ったときの効果

(なし)

おもな入手場所

暗黒のすごろく場(すごろく)

ルラフェン(3000G)



Santa Rose Stone

サンタローズのいし

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

サンタローズの村に落ちている石。何の変哲もない石だが、外見は貴重な原石と似ている。

使ったときの効果
（なし）

おもな入手場所
サンタローズの村



Holy Stone

せいなるげんせき

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

サンタローズの洞窟で採れる、青い結晶を含む石。加工すれば美しい宝石となる。

使ったときの効果
（特定の人物に加工してもらうと、せいなるほうせきになる）

おもな入手場所
サンタローズの洞窟



Cleaning Cloth

みがきぬの

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

名産品を磨くためのなめらかな布。長い年月のあいだにこびりついた汚れなども落とせる。

使ったときの効果
（名産博物館で特定の名産品に使う）

おもな入手場所
名産博物館



Celebrity Pass

セレブリティパス

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

すごろくに何度でも挑戦できるようになる夢のパス。ちょっとした優越感にひたれる。

使ったときの効果
持っているだけで、何回でもすごろくに挑戦できる。

おもな入手場所
暗黒のすごろく場（すごろくの景品）



Gold Card

ゴールドカード

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

持っているだけで2割引で買い物ができる金色のカード。世界中のお店で利用可能。

使ったときの効果
持っているだけで、アイテムを買うときの価格が2割引になる。

おもな入手場所
福引きの景品（特等）



Picture Dictionary of Monsters

モンスターずかん

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

出会った魔物の情報が記録される本。その魔物が仲間になるかどうかも知ることができる。

使ったときの効果
出会ったことのある魔物のデータを確認する。フィールドでのみ利用可能。

おもな入手場所
オラクルベリー（夜／1000G）

重要アイテム

IMPORTANT ITEM

冒険の過程で入手する大事なものやカギ。特定の場面において、その効果が発揮される。





World Map

ふしぎなちず

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

パパスの友人が作った魔法の地図。歩いた場所の地形や町の位置などが記されていく。

使ったときの効果

周辺のマップ情報を確認する。フィールドでYボタンを押せば利用可能。

おもな入手場所

ビスタの港



Torch

たいまつ

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

レヌール王が、ある国の王妃からゆずり受けた品。火を灯すと青白い炎が燃え上がる。

使ったときの効果

（物語のある場面で使う）

おもな入手場所

レヌール城



Gold Orb

ゴールドオーブ

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

いにしえの時代の妖精族が作った、黄金の輝きを放つ宝玉。強大な魔力を秘めている。

使ったときの効果

（物語のある場面で使う）

おもな入手場所

レヌール城



Fairy Flute

はるかぜのフルート

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

妖精族に伝わる、春風を呼ぶ楽器。妖精がこのフルートを吹くと世界に春が訪れる。

使ったときの効果

（物語のある場面で使う）

おもな入手場所

？？？



Papas's Letter

パパスのてがみ

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

立派な筒に収められたパパスからの手紙。我が子への重要なメッセージが記されている。

使ったときの効果

（手紙の内容を読める）

おもな入手場所

？？？



ラーのかがみ

買 ―― 売 ―― 移動 **戦闘**

真実の姿を映す鏡。魔力で変身している者の正体を暴き、その変身を解く力を持つ。

使ったときの効果
(物語のある場面で使う)／モシャスで変身している敵1体をもとの姿にもどす。

おもな入手場所
神の塔



ルラムーンそう

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

古来より呪文の研究に用いられてきたという不思議な草。月の光を浴びると淡く光る。

使ったときの効果
(物語のある場面で使う)

おもな入手場所
ルラフェン西のフィールド



おうけのあかし

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

グランバニア王のしるし。王となる者は試練の洞窟からこれを持ち帰らなければならない。

使ったときの効果
(物語のある場面で使う)

おもな入手場所
試練の洞窟



そらとぶくつ

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

羽を持つ謎の生物をかたどった魔法の靴。履くと、特定の場所まで飛んでいける。

使ったときの効果
(物語のある場面で使う)

おもな入手場所
グランバニア城



まほうのじゅうたん

買 ―― 売 ―― **移動** 戦闘

低空を飛行するじゅうたん。海や浅瀬を渡ることができるが、山や森は越えられない。

使ったときの効果
魔法のじゅうたんに乗る(→P.53)。

おもな入手場所
エルヘブン



ようせいのホルン

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

妖精族が持つ楽器。吹くと、人間の目には見えない妖精の城へ行けるようになるという。

使ったときの効果
(物語のある場面で使う)

おもな入手場所
妖精の村



Shining Orb

ひかるオーブ

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

ゴールドオーブを再現しようとしたもの。外見は似ているが、持つ魔力は遠くおよばない。

使ったときの効果
（物語のある場面で使う）

おもな入手場所
妖精の城



Grappling Hook

フックつきロープ

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

フックつきの丈夫で長いロープ。階段のない場所で、下へ降りるために使われる。

使ったときの効果
（物語のある場面で使う）

おもな入手場所
天空城



Left Eye of the Dragon

りゅうのひだりめ

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

眼球を模したような金色の珠。ボブルの塔において、封印された道を開くために必要。

使ったときの効果
（物語のある場面で使う）

おもな入手場所
ボブルの塔



Right Eye of the Dragon

りゅうのみぎめ

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

鋭い光を放つ珠。りゅうのひだりめとともに塔内のある場所へ行くためのカギとなる。

使ったときの効果
（物語のある場面で使う）

おもな入手場所
ボブルの塔



Dragon Orb

ドラゴンオーブ

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

竜神の力が封じられていると言われる珠。内部では爆発するかのように光が弾けている。

使ったときの効果
（物語のある場面で使う）

おもな入手場所
ボブルの塔



Celestial Bell

てんくうのベル

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

天空の竜神が作り上げたベル。その音は天空まで響き渡り、竜神の耳に届くという。

使ったときの効果
ある乗り物に乗る（→P.283）。

おもな入手場所
天空城


Holy Pitcher

せいなるみずさし

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

聖なる力をたたえた水差し。満たされた水は邪悪な力で燃える炎を鎮めることができる。

使ったときの効果
（物語のある場面で使う／名産博物館で特定の名産品に使う）

おもな入手場所
エビルマウンテン


The Key of Rainhat

ラインハットのカギ

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

ラインハット王家が所有する鍵。城内にある鍵のかかった扉を開けられるようになる。

使ったときの効果
（特定の扉を開けるときに使う）

おもな入手場所
ラインハット城


Magic Key

まほうのカギ

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

エルヘブンに伝えられてきた、魔力を持つ鍵。鍵穴が複雑すぎない扉の合鍵として使える。

使ったときの効果
（特定の扉を開けるときに使う）

おもな入手場所
エルヘブン


The Last Key

さいごのカギ

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

ほぼすべての扉を解錠する鍵。かつては大盗賊が持ち、世界中の宝物庫を荒らしていた。

使ったときの効果
（特定の扉を開けるときに使う）

おもな入手場所
見はらしの塔



名産品
SPECIALTY GOODS

世界各地で手に入る特別な品々。名産博物館に展示できるほか、なかには戦闘で役立つものも。

※各名産品の名産レベル、美しさ、おかしさ、怖さの値はP.305を参照



Silver Tea Set

ぎんのティーセット

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

レヌール王家の紋章が入った銀製のティーセット。ほこりにまみれながらも気品が漂う。

使ったときの効果
（名産博物館に展示して、ある道具で磨いたのち、特定の人物に渡す）

おもな入手場所
レヌール城



Cherry Tree Branch

サクラのひとえだ

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

妖精界に根づく桜から採れた不思議な枝。春の訪れとともに、美しい花を咲かせる。

使ったときの効果
（なし）

おもな入手場所
妖精の村



Wooden Effigy

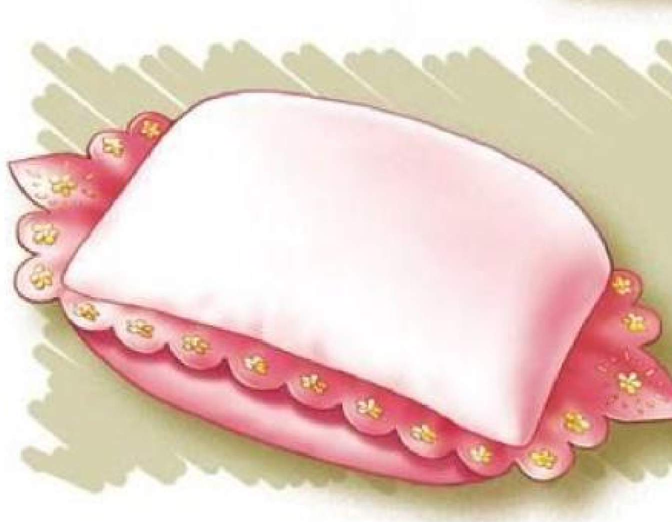
きぼりのめがみぞう

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

海辺の修道院に暮らす人々が、心をこめて作った女神像。旅する者に祝福を与えるという。

使ったときの効果
誰でも装飾品として装備可能。自分のうんのよさが15上がる。

おもな入手場所
海辺の修道院



Soft Pillow

あんみんまくら

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

寝心地の良いフワフワの枕。ブドウの香りもついており、近くにあるだけで眠くなる。

使ったときの効果
敵1体にラリホーの効果。

おもな入手場所
アルカパの町



Frightening Scarecrow

コワモテかかし

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

畑を荒らす獣を追い払うために作られたカカシ。魔物すらおびえる不気味な風貌を持つ。

使ったときの効果
敵1グループを1ターン休みにする。

おもな入手場所
カボチ村



Memorial Orgel

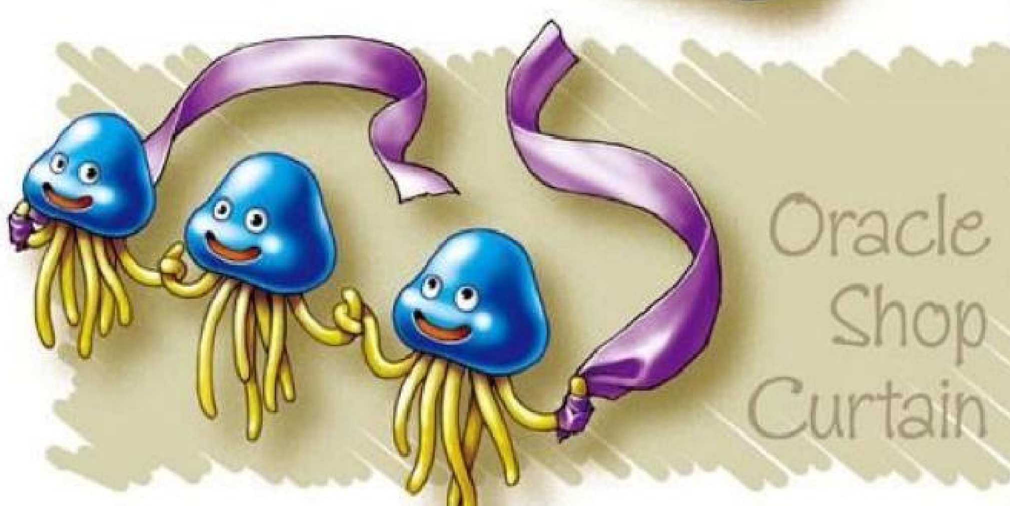
きねんオルゴール

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

ある国の王子の結婚記念に作られたもの。前面のくぼみに宝石をはめこむことができる。

使ったときの効果
(名産博物館に展示すると、音楽を聴ける)

おもな入手場所
ラインハット城



Oracle Shop Curtain

オラクルやののれん

守備力 +50

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

オラクル屋の主人の気合いがこもったのれん。スライムたちにとっては、防具にもなる。

使ったときの効果
Bグループの仲間モンスター(※1)がよろいとして装備可能。毎ターン終了時にHPが10～15回復する。

おもな入手場所
オラクルベリー(夜／5000G)



Bottled Ship

ボトルシップ

買1000G 売500G 移動 戦闘

腕利きの職人の手による、精巧な船の模型が入ったビン。手頃な価格で買えるのも魅力。

使ったときの効果
(なし)

おもな入手場所
港町ポートセルミ



Liquor of Rulafen Brew

ルラフェンのじざけ

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

伝説の名酒「人生のオマケ」。量産できないため、よそ者には飲ませないという。

使ったときの効果
(なし)

おもな入手場所
ルラフェン



Book of Rumors

うわさのノート

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

旅人が噂話を書きとめたノート。信憑性にとぼしい話が多いが、なかには役立つ話も?

使ったときの効果
(ノートの内容を読める)

おもな入手場所
うわさのほこら



Red and White Sticky Buns

こうはくまんじゅう

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

あんこたっぷりの結婚記念まんじゅう。新郎新婦の顔をかたどった焼き印が押されている。

使ったときの効果
(なし)

おもな入手場所
サラボナの町

※1……スライム、ホイミスライム、メタルスライム、ベホマスライム、しびれくらげ、はぐれメタル、キングスライム、スライムベホマズン



Desert Rose

さばくのバラ

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

広大な砂漠にときどき見られる、花の形をした結晶。旅人たちのあいだで人気がある。

使ったときの効果
（特定の人物に渡す）

おもな入手場所
テルパドール南のフィールド



Hot Spring Flora

ひとうのはな

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

山奥の村の温泉成分が凝縮された粉。これを入れて入浴すれば、疲れがすぐに癒される。

使ったときの効果
（なし）

おもな入手場所
山奥の村



Medal Chocolate

メダルがたチョコ

買 480G 売 240G 移動 戦闘

ちいさなメダルの形をしたチョコ。スイートとビターの2種類の味で好評を博している。

使ったときの効果
（なし）

おもな入手場所
メダル王の城



Big Medal

おおきなメダル

守備力 +40

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

メダル王の城で見つかった幻の品。王は関心がないようだが、じつはかなりのレアもの。

使ったときの効果
サンチョとCグループの仲間モンスター（※1）が盾として装備可能。

おもな入手場所
メダル王の城



Ned's Pennant

ネッドのペナント

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

宿屋の主人が作ったお手製のペナント。宿屋の外観を描いた刺繍がほどこされている。

使ったときの効果
（なし）

おもな入手場所
ネッドの宿屋



Compass of Chizot

チゾットのコンパス

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

チゾットの村の職人が作ったコンパス。現在地を教えてくれる、山歩きの必需品。

使ったときの効果
フローミの効果。

おもな入手場所
チゾットの村

※1……ブラウニー、エリミネーター、オークキング、プチファイター、コロファイター、アークデーモン、ギガンテス



Monster Chess

モンスターチェス

買 ── 売 ── 移動 戦闘

グランバニアの工芸師の手による、高級なチェスセット。コマに不思議な魅力がある。

使ったときの効果
(なし)

おもな入手場所
グランバニア城



Memorial Locket

おもいでのロケット

買 ── 売 ── 移動 戦闘

ある国の王の成婚記念に名工が作った品。しかし、姿絵を収めるべき場所は空いている。

使ったときの効果
(なし)

おもな入手場所
グランバニア城



Paohm Ink

パオームのインク

買 ── 売 ── 移動 戦闘

特別に配合したインクをパオームの牙に入れて何年も熟成させたもの。決して色あせない。

使ったときの効果
(特定の人物に渡す)

おもな入手場所
北の教会



Crown of Lenule

レヌールのおうかん

守備力 +30

買 ── 売 ── 移動 戦闘

レヌール王家に伝わる冠。工芸の盛んだったレヌールで作られただけあり、細工も見事。

使ったときの効果
主人公と男の子がかぶとして装備可能。

おもな入手場所
レヌール城



Holy Jewel

せいなるほうせき

買 ── 売 ── 移動 戦闘

サンタローズで採れた原石を、名工が加工したもの。大きさ、輝きともに最高の品質。

使ったときの効果
(名産博物館で特定の名産品に使う)

おもな入手場所
エルヘブン



Heavenly Psalms

てんのしへんしゅう

買 ── 売 ── 移動 戦闘

エルヘブンで親しまれる、神の御言葉が収められた書。気品に満ちた刺繍が表紙を飾る。

使ったときの効果
(なし)

おもな入手場所
エルヘブン



Young Tree of Yggdrasil

せかいじゅのなえぎ

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

天空人により大切に育てられてきた、世界樹の苗木。まだ弱々しく、世話を必要としている。

使ったときの効果

(名産博物館に展示すると、毎日1枚せかいじゅのはを入手できる／→P.336)

おもな入手場所

天空城



Forbidden Scroll

きんだんのまきもの

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

心の闇を語る書。人間が魔物へと変じるさまが、気味の悪い絵とともにつづられている。

使ったときの効果

(なし)

おもな入手場所

ジャハンナ



Cursed Whistle

のろいのうなりぎ

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

魔物たちが使うと言われる楽器。振りまわすと、悲鳴のような不気味な音が響き渡る。

使ったときの効果

(なし)

おもな入手場所

エビルマウンテン



Fairy Feather Pen

ようせいのはねペン

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

妖精の村で作られたペン。書き味は軽やかで、文書だけでなく絵を描くのにも適している。

使ったときの効果

(特定の人物に渡す)

おもな入手場所

妖精の村



Dark Trophy

やみのトロフィー

買 ―― 売 ―― 移動 戦闘

困難を成しとげた旅人に贈られるというトロフィー。妖しい魅力が見る者をトリコにする。

使ったときの効果

(なし)

おもな入手場所

謎の洞窟



SPECIAL TOPICS スペシャルトピックス

ビアンカ&フローラ&デボラ装備品のちがい



冒険を彩る3人の美女——ビアンカ、フローラ、デボラ。彼女たちのちがいを、装備品の観点から見てみよう。

装備品においてもデボラは個性的

ビアンカとフローラは身につけられるものが似ているが、デボラだけは装備品の傾向が少し異なる。3人のちがいをまとめたのが下の表で、呪文を得意とするビアンカとフローラは強力な武器を装備できないのに対し、直接攻撃が得意なデボラは2回攻撃が可能なすべての武器に加え、全種類のツメなどをあつかえるのだ。ちなみに、デボラの初期装備であるシャイニーネイルとシルクワンピースは、彼女を仲間にしなければ手に入らない。



←ビアンカは3人のなかで唯一、メタルキングヘルムを装備することができる。

ビアンカ、フローラ、デボラの装備品の比較

ビアンカだけが装備できるもの

カテゴリー	名前	効果
かぶと	メタルキングヘルム	守+70
装飾品	ビアンカのリボン	かしこさ+10

フローラだけが装備できるもの

カテゴリー	名前	効果
武器	チェーンクロス	攻+28／敵1グループを攻撃

デボラだけが装備できるもの

カテゴリー	名前	効果
武器	てつのツメ	攻+19
	おおかなづち	攻+30
	シャイニーネイル	攻+40／敵1体を2回攻撃
	ほのおのツメ	攻+53／ギラ系が効く魔物に有効
	まどろみのけん	攻+55／ときどき相手を眠らせる
	ダイヤモンドネイル	攻+55／敵1体を2回攻撃
	ウォーハンマー	攻+60
	はやぶさのけん	攻+67／敵1体を2回攻撃
	まじんのかなづち	攻+70／ミスか会心の一撃
	あくまのツメ	攻+90／ときどき相手を猛毒に冒す
	きせきのつるぎ	攻+100／攻撃時にHPが回復
よろい	シルクワンピース	守+30
盾	フラワーパラソル	守+8

ビアンカとフローラだけが装備できるもの

カテゴリー	名前	効果
武器	くだものナイフ	攻+6
	ブロンズナイフ	攻+12
	どくがのナイフ	攻+24／まれに相手をマヒさせる
	いかずちのつえ	攻+29／道具 ベギラマ
	てんばつのつえ	攻+35／道具 バギ
	まふうじのつえ	攻+40／道具 マホトーン
	モーニングスター	攻+45／敵1グループを攻撃
	りりょくのつえ	攻+55／攻撃時にMPを3消費
	マグマのつえ	攻+63／道具 イオ
	ふっかつのつえ	攻+66／道具 ザオラル
よろい	けがわのマント	守+18
	みかわしのふく	守+28／攻撃をかわしやすくなる
	やすらぎのローブ	守+33／眠りかマヒのときにダメージを半減
	ふしぎなボレロ	守+37／呪文を受けるとまれにMPが回復
	けんじゃのローブ	守+50／呪文のダメージを15減らす
盾	おなべのふた	守+2
	かわのたて	守+4
	うろこのたて	守+7
かぶと	かわのぼうし	守+2
	けがわのフード	守+11
	かぜのぼうし	守+28／道具 キメラのつばさ
	しあわせのぼうし	守+35／歩くとMPが回復
装飾品	メガンテのうでわ	チカラつきるとメガンテが発動

※道具……道具として使ったときの効果



ドラゴンクエストV ㊙情報集

ひみつの宝箱 PART 6

たね・きのみを効率よく集める方法

能力値を上げる道具（たね・きのみ）は、お店で買うことができない品だが、特定の魔物をくり返し倒せば何個でも手に入る。落とすことが多い魔物を紹介するので、仲間たちを強くするのに役立てよう。なお、戦闘をくり返すなら、特技のくちぶえで魔物を呼び寄せるか、においぶくろやまもののエサで魔物に襲われやすくするといい。



⬅目的のたね・きのみを落とす魔物が現れたら、それ以外の魔物を先に倒しておくのが収集のコツ。

たね・きのみを集めるときにオススメの相手

最大HP +4～6 いのちのきのみ



ドラゴンキッズ
落とす確率▶★★½☆☆

いのちのきのみを落とす確率が高いうえ、倒しやすい。ラインハット周辺や神の塔の1Fに現れる。



ケムケムベス
落とす確率▶★★☆☆☆

テルパドール周辺やネッドの宿屋周辺に出現。最大HPはやや高めだが、危険な攻撃は使ってこない。

最大MP +3～5 ふしぎなきのみ



シャドーサタン
落とす確率▶★★☆☆☆

おもにエルヘブン周辺（北部）に出現。ザキを使う危険な魔物だが、ふしぎなきのみを落としやすい。



マッドプラント
落とす確率▶★½☆☆☆

さほど強くないかわりに、ふしぎなきのみを落とす確率は低め。妖精の世界の全域で戦える。

ちから +1～3 ちからのたね



ゴーレム
落とす確率▶★★☆☆☆

エルヘブン周辺（南部）によく現れる。同じ場所に出現するデンタザウルスもちからのたねを落とす。



ビッグスロース
落とす確率▶★★☆☆☆

ちからのたねを落とす魔物のなかでは倒しやすい。よく出現するのは魔物のすみかのB2～B3など。

すばやさ +1～3 すばやさのたね



メタルスライム
落とす確率▶★★☆☆☆

サンタローズの洞窟のB3～B4に頻繁に出現。そこには、まもりのたねを落とすガメゴンも現れる。



マムー
落とす確率▶★★☆☆☆

青年時代前半は名産博物館周辺など、青年時代後半はレヌール城周辺（南部）などに現れる。

みのまもり +1～3 まもりのたね



ガメゴン
落とす確率▶★★★☆☆

弱いうえにまもりのたねを落とす確率も高い。おもにサンタローズの洞窟で戦うことができる。



ミステリドール
落とす確率▶★★☆☆☆

魔物のすみか周辺などに出現。ガメゴンほどまもりのたねは落とさないが、同時にお金をかせげる。

かしこさ +1～3 かしこさのたね



メタルハンター
落とす確率▶★★★☆☆

おもな生息地は、サラボナ周辺と死の火山。かしこさのたねを落としやすく、危険な攻撃も使わない。

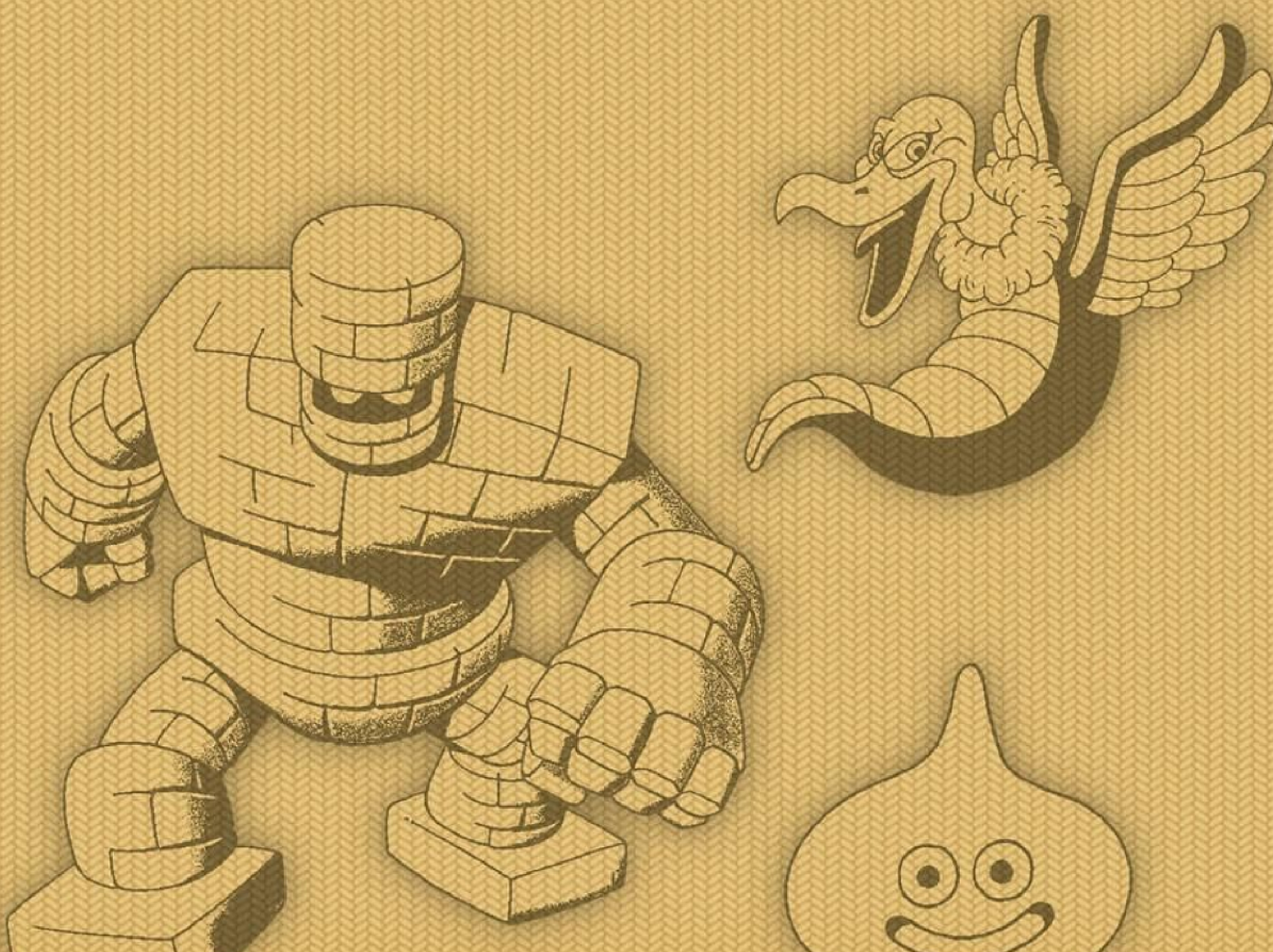


ドラゴンマッド
落とす確率▶★★☆☆☆

HPは高いが危険度は低め。チゾットの山道周辺なら、別のたね・きのみを落とす魔物とも戦える。

CHAPTER 7

── モンスター大百科 ──



モンスターデータリスト

MONSTER DATA LIST

少年時代よりはじまる長い旅路において、モンスターとの戦闘は避けられない。以降に掲載している各種のデータを指針に、さまざまなモンスターたちとの戦いに勝ち抜いてほしい。

リストの見かた

►通常モンスター



►ボス級モンスター





❶**図鑑No.**……モンスターずかんでの番号。モンスターずかんに登録されないモンスターは「――」と記載。

❷**モンスターの名前**

❸**生息地／出現する地域**……出現する場所の名前(すごろく場は、ほとんどのモンスターが出現するので除外している／→P.543)。少 前 後のマークは出現する時期を表しており、それぞれの意味は以下のとおり。

少…少年時代
前…青年時代前半
後…青年時代後半

❹**系統**……モンスターの系統。マークの意味は、以下のとおり。

ドラゴン系 …ドラゴンキラー(→P.422)による直接攻撃のダメージが2倍強になることを示す。

ゾンビ系 …ゾンビキラー(→P.422)による直接攻撃のダメージが2倍強になることを示す。

メタル系 …ドラゴラムのするどいツメ(→P.69)による攻撃がミスか1のダメージになり、せいすい(→P.461)による攻撃が1のダメージになることを示す。

❺**仲間になりやすさ**……倒したときに仲間になる、おおまかな確率。♥マークの数が多いほど仲間になりやすく(最大は♥3個)、「――」と記載しているモンスターは仲間にならない。仲間になったときのデータの掲載ページも併記している。

❻**モンスターの外見**

❼**能力値**……モンスターの最大HP、最大MP、攻撃力、守備力、すばやさ。最大MPが「∞」の場合は、いくら呪文を使ってもMPがなくならない。

❽**解説**……モンスターの特徴や対処法などを解説。

❾**経験値、ゴールド**……倒したときに獲得できる経験値とお金。

❿**宝**……倒したときに落とす道具。右側の★マークは落とす確率を表しており、★の数が多いほど落としやすい(最大は★4個)。

⓫**行動**……戦闘中にとる行動。【 】内には、「その攻撃が呪文かどうか(呪文でない場合は記載なし)／効果がおよぶ範囲(範囲がない場合は記載なし)／具体的な効果」を記載している。

⓬**耐性**……攻撃のうち、よく効くもの、効きにくいもの、効かないものをまとめた表(詳細はP.64を参照)。

モンスター五十音順インデックス

モンスター名	ページ
[あ]行	
アークデーモン	P.522
アームライオン	P.510
アウルベアー	P.494
あくましんかん	P.521
あくまのツボ	P.497
アルミラージ	P.489
アンクルホーン	P.518
イエティ	P.494
イズライール	P.516
いっかくウサギ	P.483
イブール	P.541
インスペクター	P.496
うごくせきぞう	P.533
エビルアップル	P.492
エビルスピリッツ	P.522
エビルプラント	P.497
エビルマスター	P.521
エリミネーター	P.511
エンプーサ	P.496
オーガヘッド	P.518
おおきづち	P.483
オーク	P.504
オークLv20	P.537
オークキング	P.509
おおねずみ	P.485
オクトリーチ	P.528
おどるほうせき	P.504
おばけキノコ	P.493
おばけキャンドル	P.488
おばけねずみ	P.488
おやぶんゴースト	P.533
[か]行	
ガーゴイル	P.515
がいこつへい	P.489
ガスダンゴ	P.504
ガスミンク	P.492
ガップリン	P.484
ガネーシャ	P.512
カパーラナーガ	P.489
ガボット	P.509
ガメゴン	P.495
ガメゴンロード	P.524
ガルバ	P.526
カンダタ	P.536
カンダタこぶん	P.538
ギガンテス	P.524
キメーラLv35	P.537
キメラ	P.502
キャプテンクック	P.530
キラーシェル	P.529
キラーパンサー	P.501
キラーマシン	P.523
キングスライム	P.505
くさったしたい	P.494
クックルー	P.496
くびながイタチ	P.484
グリーンワーム	P.484
グレイトドラゴン	P.523
グレイトマムー	P.516
グレゴール	P.501
グレンデル	P.519
グロンテプス	P.530
ゲマ(1回目)	P.540
ゲマ(2回目)	P.541
ケムケムベス	P.505
ケンタラウス	P.513
ゴースト	P.488
ゴールデンゴーレム	P.520
ゴーレム	P.513
ゴルバ	P.526
コロヒーロー	P.531
コロファイター	P.531
コロプリースト	P.531
コロマージ	P.531
ゴンズ	P.539
[さ]行	
ザイル	P.534
サウルスロード	P.516
サターンヘルム	P.516
サボテンボール	P.487
さまようよろい	P.497
さんぞくウルフ	P.495
シードッグ	P.528
シールドヒッポ	P.510
ジェリーマン	P.509
しにがみへい	P.506
しびれくらげ	P.527
じゃしんのへいたい	P.515
シャドーサタン	P.512
ジャミ	P.538
シュプリンガー	P.521
シルバーデビル	P.517
しんかいりゅう	P.529
スカルサーペント	P.485
スカルドン	P.525
スカンカー	P.487
ストーンマン	P.507
スピニー	P.486
スモールグール	P.500
スライム	P.482
スライムナイト	P.491
スライムベホマズン	P.514
せみもぐら	P.483
セルゲイナス	P.527
ソルジャーブル	P.515
ゾンビナイト	P.514
[た]行	
ダークアイ	P.491
ダークシャーマン	P.523
ダークマンモス	P.502
ダックカイト	P.508
たまてがい	P.527
ダンスニードル	P.490
つちわらし	P.485
ツボック	P.505
デススパーク	P.499
デスパロット	P.499
デッドエンペラー	P.506
デビルダンサー	P.510
デンタザウルス	P.511
どぐうせんし	P.491
とげぼうず	P.482
とつげきへい	P.500
ともしびこぞう	P.493
ドラキー	P.483
ドラキーマ	P.488
ドラゴンキッズ	P.495
ドラゴンゾンビ	P.517
ドラゴンマッド	P.506
ドロヌーバ	P.498
トンネラー	P.490
[な]行	
ナイトウイプス	P.487
ニセたいこう	P.535
ネーレウス	P.530
ネクロマンサー	P.514
のろいのマスク	P.509
[は]行	
パオーム	P.507
ばくだんいわ	P.503
ばくだんベビー	P.492
はぐれメタル	P.498
バザックス	P.520
バズズ	P.523
バブルスライム	P.484
パペットマン	P.499
バルーン	P.511
バルバロッサ	P.519
ひくいどり	P.513
ピッキー	P.493
ビックアイ	P.496
ビッグスロース	P.499
ひとくいばこ	P.494
ビヒーモス	P.515
ブオーン	P.539
プクプク	P.527
プチイール	P.528
プチヒーロー	P.532
プチファイター	P.532
プチプリースト	P.532
プチマージ	P.532
ブラウニー	P.492
ブラックドラゴン	P.520
ブリザードマン	P.514
プリズニャン	P.486
ブルーイーター	P.522
フレアドラゴン	P.525
ベビーニュート	P.490
へびこうもり	P.502
へびておとこ	P.519
ベホマスライム	P.504
ヘルバトラー	P.526
ベロゴン	P.502
ベロゴンロード	P.508
ホイミスライム	P.489
ホークブリザード	P.519
ホークマン	P.510
ホースデビル	P.500
ボスガルム	P.512
ほのおのせんし	P.505
[ま]行	
マーマン	P.528
マーマンダイン	P.530
マザーオクト	P.529
マッドプラント	P.486
まどうし	P.495
マドハンド	P.512
マドルーパー	P.503
マヌハーン	P.525
まほうじじい	P.506
まほうつかい	P.486
マムー	P.511
まものつかい	P.503
ミステリドール	P.498
ミニデーモン	P.507
ミミック	P.501
ムーンフェイス	P.522
ムチおとこ	P.535
メイジキメラ	P.508
メガザルロック	P.518
メカバーン	P.526
メタルキング	P.518
メタルスライム	P.493
メタルドラゴン	P.520
メタルハンター	P.501
メタルライダー	P.497
メッサーラ	P.508
メラリザード	P.485
モーザ	P.498
[や]行	
ゆうれいせんちょう	P.529
ゆきのじょおう	P.534
ようがんげんじん	P.536
[ら]行	
ラーバキング	P.487
ライオネック	P.524
ラマダ	P.540
ラムポーン	P.517
ランスアーミー	P.503
リザードマン	P.513
リビングデッド	P.500
りゅうせんし	P.517
リントブルム	P.507
レッドイーター	P.521
れんごくちょう	P.524
[わ]行	
ワイトキング	P.525
わらいぐさ	P.490
わらいぶくろ	P.491

通常モンスター

MONSTER DATA LIST

世界には、主人公たちに何度も襲いかかってくるモンスターが200種類以上も存在する。それらの魔物の能力値や行動など、さまざまなデータを紹介していこう。

図鑑No. 1 スライム

仲間になりやすさ ♥♥♥ ▶P.342

生息地：少 前 後 サンタローズの洞窟、前 オラクルベリー周辺、前 後 メダル王の城周辺など



HP	7
MP	0
攻撃力	7
守備力	5
すばやさ	3

さまざまな亜種がいる、ぷよぷよしたかわいい魔物。体当たりをしたり、身体をふるわせたりして攻撃を行う。こちらが強いと、逃げ出してしまうことも多い。

経験値	ゴールド	宝
1	1G	やくそう ★★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】

◎よく効く攻撃：ほぼ全部（ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく）

△効きにくい攻撃：（なし）

×効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

COLUMN キングスライムに変身する特殊なスライム

一部の地域には、姿はふつうのスライムと同じだが、能力値などが異なる特殊なスライムが現れる。このスライムの最大の特徴は、仲間を呼んで合体し、キングスライムに変身すること。また、ふつうのスライムにくらべて、能力値が高かったり、よく効く攻撃の種類が少なかったりといったちがいもある。



仲間になりやすさ ——

HP	55
MP	0
攻撃力	53
守備力	35
すばやさ	56

経験値	ゴールド	宝
24	18G	やくそう ★★

行動：●直接攻撃　●仲間呼び　●合体してキングスライムになる

生息地：前 後 テルパドール周辺、前 後 メダル王の城周辺

◎よく効く攻撃：ほぼ全部（ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく）

図鑑No. 2 とげぼうず

仲間になりやすさ ——

生息地：少 サンタローズの洞窟



HP	7
MP	0
攻撃力	9
守備力	6
すばやさ	5

丸っこい身体に何本ものトゲが生えたモンスター。能力値は全般的に低く、これといって特殊な攻撃も使ってこない。ふつうに戦うだけで十分に勝てる相手だ。

経験値	ゴールド	宝
2	2G	やくそう ★★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】

◎よく効く攻撃：ほぼ全部（ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく）

△効きにくい攻撃：（なし）

×効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 3 せみもぐら

仲間になりやすさ —

生息地：少 サンタローズの洞窟



HP	10
MP	0
攻撃力	10
守備力	7
すばやさ	4

セミとモグラが合体したような姿の魔物。直接攻撃の合間に、身を守ることがある。そのぶんこちらが攻撃される回数が少なくなるので、倒すのはあとでもいい。

経験値	ゴールド	宝
3	2G	やくそう ★★★☆

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●防御【自分／ダメージ減少】

- よく効く攻撃：ほぼ全部(ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)
- 効きにくい攻撃：(なし)
- 効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 4 ドラキー

仲間になりやすさ ♥♥♥ ▶P.346

生息地：少 サンタローズの洞窟、アルカパ周辺、前 サンタローズ周辺、後 ボブルの塔周辺(中央部)など



HP	10
MP	0
攻撃力	12
守備力	9
すばやさ	7

長いしっぽを持つ、吸血コウモリの一種。抜きん出た能力値はないものの、直接攻撃をかわすことが多い。確実に倒したいときは、メラなどの呪文を使おう。

経験値	ゴールド	宝
4	3G	やくそう ★★★

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】

- よく効く攻撃：ほぼ全部(ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)
- 効きにくい攻撃：(なし)
- 効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 5 おおきづち

仲間になりやすさ —

生息地：少 サンタローズの洞窟、アルカパ周辺、少 後 ドワーフの洞窟、後 ボブルの塔周辺(中央部)



HP	18
MP	0
攻撃力	2
守備力	2
すばやさ	10

大きな木づちを武器にするモンスター。直接攻撃はミスばかりだが、3回に1回程度の割合で痛恨の一撃をくり出す。HPが残り少ない状態で戦うのは避けたい。

経験値	ゴールド	宝
6	3G	やくそう ★★★

行動　●直接攻撃【1体／かならずミス】　●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】

- よく効く攻撃：ほぼ全部(ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)
- 効きにくい攻撃：(なし)
- 効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 6 いっかくウサギ

仲間になりやすさ —

生息地：少 サンタローズの洞窟、アルカパ周辺、後 ボブルの塔周辺(中央部)



HP	12
MP	0
攻撃力	13
守備力	7
すばやさ	8

ツノを生やしたウサギ。突進したりツノを振りまわしたりしてダメージを与えてくる。サンタローズの洞窟内にいる魔物のなかでは攻撃力が一番高いので要注意。

経験値	ゴールド	宝
4	3G	かわのぼうし ★★☆

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●突進【1体／ダメージ】

- よく効く攻撃：ほぼ全部(ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)
- 効きにくい攻撃：(なし)
- 効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 7 グリーンワーム

仲間になりやすさ ―

生息地：少 アルカパ周辺、レヌール城周辺（中央部）、ラインハット周辺（南西部）、後 ボブルの塔周辺（中央部）



HP	15
MP	0
攻撃力	12
守備力	8
すばやさ	5

赤い触角が生えた、巨大なイモムシ。アルカパ周辺に現れるほかの魔物にくらべて、すばやさがやや低い。倒したときに、かしこさのたねを落とすことがある。

経験値 4　ゴールド 4G　宝 かしこさのたね

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】

よく効く攻撃：ほぼ全部（ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく）

効きにくい攻撃：（なし）

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 8 ガップリン

仲間になりやすさ ♥♥♥ ▶P.394

生息地：少 後 妖精の村周辺、ドワーフの洞窟



HP	22
MP	5
攻撃力	25
守備力	17
すばやさ	19

人面樹の果実と言われるモンスター。かみついてくるほか、ラリホーを唱えてこちらを眠らせようとする。別の魔物と一緒に現れたときは優先的に倒したい。

経験値 9　ゴールド 8G　宝 キメラのつばさ

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ラリホー【呪文／全体／眠り】

よく効く攻撃：ほぼ全部（ニフラム系をのぞく）

効きにくい攻撃：（なし）

効かない攻撃：（なし）

図鑑No. 9 くびながイタチ

仲間になりやすさ ―

生息地：少 レヌール城周辺（中央部＆西部）、レヌール城、サンタローズ周辺など



HP	16
MP	0
攻撃力	14
守備力	9
すばやさ	8

長い首を持った、凶暴なイタチ。ときおり吐くあまいいきには、相手を眠らせる効果がある。集団で出現したときは、ギラなどを使って一掃したほうが安全だ。

経験値 5　ゴールド 6G　宝 すばやさのたね

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】　●あまいいき【全体／眠り】

よく効く攻撃：ほぼ全部（ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく）

効きにくい攻撃：（なし）

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 10 バブルスライム

仲間になりやすさ ―

生息地：少 アルカパ周辺、レヌール城周辺（中央部）、少 後 妖精の村周辺、前 後 メダル王の城周辺など



HP	15
MP	0
攻撃力	12
守備力	7
すばやさ	7

毒によって身体が液体化したスライム。とくに高い能力値はないものの、相手を毒に冒す攻撃を使ってくる。キアリーが使えないうちは、真っ先に倒そう。

経験値 6　ゴールド 7G　宝 どくけしそう

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】　●どくこうげき【1体／ダメージ＋毒】

よく効く攻撃：ほぼ全部（ニフラム系、毒系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく）

効きにくい攻撃：（なし）

効かない攻撃：毒系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 11 おおねずみ

仲間になりやすさ ♥♥♥ ▶P.403

生息地：少 アルカパ周辺、レヌール城周辺(中央部)、レヌール城、後 ボブルの塔周辺(中央部)など



HP	18
MP	0
攻撃力	13
守備力	10
すばやさ	9

高い知能を持ち、二足歩行する巨大なネズミ。こちらのレベルが低くても逃げることが多い。別のモンスターがいるときは、倒すのをあとまわしにしてもいい。

経験値 4　ゴールド 8G　宝 やくそう

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】

よく効く攻撃：ほぼ全部(ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

効きにくい攻撃：(なし)

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 12 スカルサーペント

仲間になりやすさ —

生息地：少 レヌール城、少 後 氷の館周辺、後 お金持ちの屋敷周辺



HP	15
MP	0
攻撃力	19
守備力	13
すばやさ	11

骨だけになっても生きつづける大蛇。危険な攻撃は使ってこないが、たまに仲間を呼ぶ。幸い最大HPは低いので、直接攻撃だけでも比較的ラクに倒せる。

経験値 7　ゴールド 7G　宝 やくそう

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●仲間呼び【スカルサーペントを呼ぶ】

よく効く攻撃：ほぼ全部(ギラ系、炎系、ニフラム系、ラリホー系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

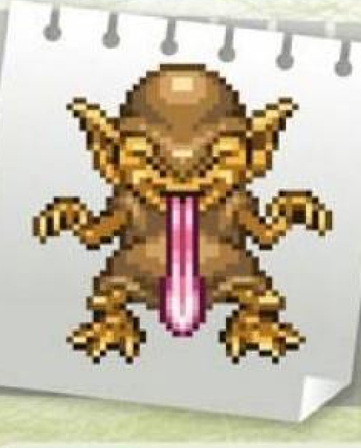
効きにくい攻撃：(なし)

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 13 つちわらし

仲間になりやすさ —

生息地：少 後 妖精の村周辺、氷の館周辺、ドワーフの洞窟



HP	22
MP	0
攻撃力	22
守備力	11
すばやさ	13

ふだんは土のなかで生活する魔物。ホイミスライムを呼んで、自分のHPを回復させる。長期戦になるのを避けたければ、集中攻撃して早めに倒したほうが無難。

経験値 8　ゴールド 5G　宝 たけのヤリ

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●仲間呼び【ホイミスライムを呼ぶ】

よく効く攻撃：ほぼ全部(ニフラム系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

効きにくい攻撃：マヌーサ系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 14 メラリザード

仲間になりやすさ —

生息地：少 サンタローズ周辺、レヌール城周辺(西部)、ラインハット周辺(北西部)、少 後 ドワーフの洞窟



HP	27
MP	5
攻撃力	24
守備力	20
すばやさ	16

小さなツノと翼を持つ、トカゲ型のモンスター。メラを唱えるため、こちらの守備力が高くても安心できない。HPが残り少ない状態では戦わないようにしたい。

経験値 12　ゴールド 8G　宝 かわのぼうし

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●メラ【呪文／1体／メラ系】

よく効く攻撃：ほぼ全部(メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、ニフラム系、ラリホー系、マヌーサ系をのぞく)

効きにくい攻撃：(なし)

効かない攻撃：(なし)

図鑑No.15 ブリズニャン

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.343

生息地：少 レヌール城周辺（中央部＆西部）、前 オラクルベリー周辺、後 ボブルの塔周辺（西部）



HP	21
MP	6
攻撃力	17
守備力	10
すばやさ	11

身体のしま模様が特徴的な化けネコ。様子を見るだけで何もしないことがあるので、倒すのはあとまわしでもいい。ただし、ときおり唱えてくるヒャドには注意。

経験値 11　ゴールド 7G　宝 ただのぬのきれ

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ヒャド【呪文／1体／ヒャド系】

よく効く攻撃：ほぼ全部（ヒャド系、吹雪系、マホトラ系、1ターン休み系をのぞく）

効きにくい攻撃：ヒャド系、吹雪系

効かない攻撃：（なし）

図鑑No.16 マッドプラント

仲間になりやすさ ――

生息地：少 サンタローズ周辺、レヌール城周辺（西部）、少 後 妖精の村周辺、氷の館周辺など



HP	23
MP	5
攻撃力	23
守備力	14
すばやさ	17

巨大な食虫植物。マヌーサを唱えて、こちらの直接攻撃をミスさせようとする。ほとんどの呪文がよく効くので、マヌーサを受けてしまったら、呪文で攻撃しよう。

経験値 13　ゴールド 10G　宝 ふしぎなきのみ

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●マヌーサ【呪文／全体／命中率低下】

よく効く攻撃：ほぼ全部（ヒャド系、吹雪系、ニフラム系、ラリホー系、マヌーサ系、マホトラ系をのぞく）

効きにくい攻撃：ニフラム系、マホトラ系

効かない攻撃：（なし）

図鑑No.17 スピニー

仲間になりやすさ ――

生息地：少 後 ドワーフの洞窟



HP	22
MP	0
攻撃力	21
守備力	30
すばやさ	16

全身に硬いトゲが生えた、オレンジ色のモンスター。弾け飛んでパーティ全員にダメージを与えてくる。ドワーフの洞窟に現れる魔物のなかでは守備力がやや高め。

経験値 15　ゴールド 9G　宝 やくそう

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●弾け飛ぶ【全体／自爆してダメージ】

よく効く攻撃：ギラ系、バギ系、炎系、メガンテ、たいあたり、ザキ系、ルカニ系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：メラ系、イオ系、ヒャド系、デイン系、吹雪系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.18 まほうつかい

仲間になりやすさ ♥♥♥ ▶P.360

生息地：少 後 氷の館周辺、少 氷の館、前 後 ポートセルミ周辺（南部）、魔物のすみかなど



HP	30
MP	9
攻撃力	21
守備力	17
すばやさ	19

緑の衣をまとった魔法使い。ヒャドを多用するほか、マホトーンやスクルトも唱える。倒したときに得られる経験値とゴールドが多めなのは、うれしいところ。

経験値 18　ゴールド 20G　宝 まほうのせいすい

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ヒャド【呪文／1体／ヒャド系】
●マホトーン【呪文／全体／呪文封じ】　●スクルト【呪文／味方1グループ／守備力上昇】

よく効く攻撃：ほぼ全部（メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、炎系、吹雪系、ラリホー系をのぞく）

効きにくい攻撃：ヒャド系、吹雪系

効かない攻撃：（なし）

図鑑No.19 サボテンボール

仲間になりやすさ —

生息地：少 後 氷の館周辺



HP	25
MP	0
攻撃力	24
守備力	14
すばやさ	17

鋭いトゲを持つ、サボテン型の魔物。空高く舞い上がり、体当たりをしてくる。この攻撃は痛恨の一撃になることがあるため、残りHPは多めに保っておきたい。

経験値 16　ゴールド 9G　宝 やくそう ★★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●高く飛び上がる【1体／ダメージ／たまに大ダメージ】

よく効く攻撃：ほぼ全部(ヒャド系、デイン系、吹雪系、ニフラム系、ラリホー系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

効きにくい攻撃：ヒャド系、デイン系、吹雪系、ニフラム系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.20 ラーバキング

仲間になりやすさ —

生息地：少 後 ドワーフの洞窟



HP	50
MP	0
攻撃力	26
守備力	17
すばやさ	19

赤い外皮に覆われているイモムシ。パーティ全員を攻撃するひのいきを吐くが、出現時に眠っていることがある。その場合は、ほかの魔物から先に倒すといい。

経験値 17　ゴールド 10G　宝 やくそう ★★★½

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ひのいき【全体／炎系】

よく効く攻撃：ほぼ全部(メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、ニフラム系、ラリホー系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、炎系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.21 ナイトウイプス

仲間になりやすさ —

生息地：少 レヌール城、少 後 ドワーフの洞窟、後 お金持ちの屋敷周辺



HP	20
MP	3
攻撃力	19
守備力	14
すばやさ	16

闇のなかで活動する、邪悪な幽体。直接攻撃の合間に、一度だけルカニを唱える。守備力を下げられてしまうと不利なので、ギラなどを使ってすばやく倒そう。

経験値 12　ゴールド 7G　宝 やくそう ★★★½

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ルカニ【呪文／1体／守備力低下】

よく効く攻撃：ほぼ全部(ニフラム系、ラリホー系、マヌーサ系、マホトーン系をのぞく)

効きにくい攻撃：ラリホー系

効かない攻撃：(なし)

図鑑No.22 スカンカー

仲間になりやすさ —

生息地：少 後 ドワーフの洞窟、少 ラインハット周辺(西部)、後 ボブルの塔周辺(東部)



HP	28
MP	0
攻撃力	28
守備力	21
すばやさ	21

ずるがしこい肉食の魔物。すなけむりを吐き、こちらの攻撃の命中率を下げようとする。すなけむりが目に入ったときは、呪文などで攻撃するのがオススメ。

経験値 15　ゴールド 11G　宝 キメラのつばさ ★★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●すなけむり【全体／命中率低下】

よく効く攻撃：ほぼ全部(イオ系、ヒャド系、吹雪系、ニフラム系、ラリホー系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

効きにくい攻撃：イオ系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 23 おばけねずみ

仲間になりやすさ —

生息地：少 サンタローズ周辺、ラインハット周辺(西部＆北西部)、後 ボブルの塔周辺(東部)など



HP	31
MP	0
攻撃力	20
守備力	19
すばやさ	14

おおねずみが、さらに巨大化したもの。きわだって高い能力値はなく、こちらが強いと逃げ出すことも多い。MPを温存するためにも、呪文は使わずに戦いたい。

経験値	ゴールド	宝
14	13G	すばやさのたね ★1.5

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】

- よく効く攻撃：ほぼ全部(ニフラム系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)
- 効きにくい攻撃：ニフラム系
- 効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 24 ドラキーマ

仲間になりやすさ —

生息地：少 氷の館



HP	30
MP	8
攻撃力	25
守備力	27
すばやさ	23

進化して呪文を使えるようになったドラキー。ラリホーでこちらを眠らせてくるほか、ホイミを使うこともある。攻撃を集中させて、回復するスキを与えずに倒そう。

経験値	ゴールド	宝
16	10G	たびびとのふく ★2.5

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ラリホー【呪文／全体／眠り】 ●ホイミ【呪文／自分／HP回復】

- よく効く攻撃：メガンテ、たいあたり、ルカニ系、メダパニ系、毒系、1ターン休み系
- 効きにくい攻撃：バギ系、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系
- 効かない攻撃：ヒャド系、吹雪系

図鑑No. 25 ゴースト

仲間になりやすさ ♥♥♥ ▶P.380

生息地：少 レヌール城、後 お金持ちの屋敷周辺



HP	22
MP	0
攻撃力	18
守備力	15
すばやさ	14

長い舌をたらしたオバケ。飛びまわりつつの体当たりや、驚かすような動作で攻撃してくる。それほど強くはないため、直接攻撃だけでも十分に倒せるはずだ。

経験値	ゴールド	宝
11	12G	せいすい ★2.5

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】

- よく効く攻撃：ほぼ全部(ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)
- 効きにくい攻撃：(なし)
- 効かない攻撃：ザキ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 26 おばけキャンドル

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.381

生息地：少 レヌール城、後 お金持ちの屋敷周辺



HP	24
MP	3
攻撃力	21
守備力	17
すばやさ	13

浮遊霊が宿った、巨大なロウソク。ときおりメラを唱えて攻撃してくる。ただし、MPが低くて1回しか唱えられないので、唱えるまで防御して待ってもいい。

経験値	ゴールド	宝
13	11G	ブロンズナイフ ★3

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●メラ【呪文／1体／メラ系】

- よく効く攻撃：ほぼ全部(メラ系、ギラ系、炎系、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、マヌーサ系をのぞく)
- 効きにくい攻撃：メラ系
- 効かない攻撃：(なし)

図鑑No.27 がいこつへい

ゾンビ系

仲間になりやすさ —

生息地：少 古代の遺跡、前 サンタローズ周辺、前 後 サンタローズの洞窟、神の塔など



HP	42
MP	0
攻撃力	52
守備力	50
すばやさ	20

白骨化した死体が、魔族の力でよみがえったもの。古代の遺跡に現れる魔物のなかでは、攻撃力と守備力が高い。攻撃呪文を併用するなどして、早めに倒したい。

経験値	ゴールド	宝
25	12G	どうのつるぎ ★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●どくこうげき【1体／ダメージ＋毒】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、炎系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、毒系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.28 アルミラージ

仲間になりやすさ —

生息地：少 氷の館、ラインハット周辺（東部・南部）、前 後 サンタローズの洞窟



HP	27
MP	0
攻撃力	27
守備力	25
すばやさ	21

額に長いツノを持つウサギの魔物。大きく息を吸いこみ、つぎのターンに突進してくる。こちらの直接攻撃はかわされる場合があるので、呪文を使っていくのも手だ。

経験値	ゴールド	宝
20	13G	けがわのフード ★★

行動 ●突進【1体／ダメージ】 ●きあいため【自分／つぎの直接攻撃の威力増加】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、メダパニ系、毒系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：バギ系、デイン系、ニフラム系

効かない攻撃：ヒャド系、吹雪系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.29 カパーラナーガ

仲間になりやすさ —

生息地：少 氷の館、古代の遺跡



HP	29
MP	0
攻撃力	30
守備力	31
すばやさ	22

寒冷地に生息する、骨だけの大蛇。パーティ全員にダメージを与える、つめたいいきを吐く。ピンチにおちいる前に、集中攻撃して手早く倒すのがベストだろう。

経験値	ゴールド	宝
22	12G	とがったホネ ★★½

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●つめたいいき【全体／吹雪系】

よく効く攻撃：メラ系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、メダパニ系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：イオ系、バギ系、デイン系、ザキ系、マヒ系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.30 ホイミスライム

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.345

生息地：少 サンタローズ周辺、古代の遺跡、少 後 妖精の村周辺、前 後 神の塔など



HP	35
MP	∞
攻撃力	17
守備力	20
すばやさ	18

空中を浮遊する、スライムの亜種。攻撃力は低いものの、ホイミを使う。優先して倒さないと、ほかの魔物のHPを回復されてしまい、戦いが長引くので注意が必要。

経験値	ゴールド	宝
19	14G	やくそう ★★★½

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ホイミ【呪文／味方1体／HP回復】

よく効く攻撃：ほぼ全部（ギラ系、イオ系、炎系、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく）

効きにくい攻撃：イオ系、マホトーン系、マホトラ系

効かない攻撃：（なし）

図鑑No. 31 わらいぐさ

仲間になりやすさ ——

生息地：少 ラインハット周辺(東部&南部&北部)、古代の遺跡周辺



HP	24
MP	4
攻撃力	23
守備力	28
すばやさ	16

不気味な笑みを浮かべた肉食植物。ルカナンを唱えたり、わらいぶくろを呼んだりする。ルカナンで守備力を下げられてしまうと危険なので、早めに倒したい。

経験値 17 ゴールド 3G 宝 ふしぎなきのみ

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ルカナン【呪文／全体／守備力低下】
●仲間呼び【わらいぶくろを呼ぶ】

よく効く攻撃：メラ系、バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、メダパニ系、毒系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：イオ系、ヒャド系、吹雪系、ザキ系、ラリホー系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系

効かない攻撃：(なし)

図鑑No. 32 ダンスニードル

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.352

生息地：少 ラインハット周辺(東部&西部&南部)、前 後 ラインハット周辺、後 ボブルの塔周辺(東部)



HP	33
MP	0
攻撃力	35
守備力	30
すばやさ	16

陽気な性格をした、サボテンのモンスター。ふしぎなおどりを踊って、こちらのMPを減らそうとする。直接攻撃はかわされやすいため、呪文を使っていくのも手だ。

経験値 19 ゴールド 13G 宝 きのぼうし

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ふしぎなおどり1【1体／MP減少】

よく効く攻撃：メラ系、ヒャド系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、メダパニ系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：(なし)

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 33 ベビーニュート

ドラゴン系

仲間になりやすさ ——

生息地：少 ラインハット周辺(東部&南部&北部)、古代の遺跡、前 オラクルベリー周辺など



HP	37
MP	5
攻撃力	40
守備力	38
すばやさ	17

体内で高熱を生み出す、小型のドラゴン族。直接攻撃を主体に攻めてくるほか、一度だけギラを唱える。こちらのHPが残り少ないときは、すぐに回復させよう。

経験値 20 ゴールド 15G 宝 いしのキバ

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ギラ【呪文／全体／ギラ系】

よく効く攻撃：メラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、メダパニ系、毒系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：ニフラム系、ラリホー系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系

効かない攻撃：(なし)

図鑑No. 34 トンネラー

仲間になりやすさ ——

生息地：少 ラインハット周辺(東部・南部)



HP	35
MP	0
攻撃力	34
守備力	51
すばやさ	9

地中に掘ったトンネル内で暮らすモンスター。大声をあげて助けを求め、どぐうせんしを呼び寄せる。守備力がやや高いものの、攻撃呪文はどれも効きやすい。

経験値 18 ゴールド 9G 宝 やくそう

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】
●大声で仲間を呼ぶ【つぎのターンにどぐうせんしを呼ぶ】

よく効く攻撃：ほぼ全部(ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

効きにくい攻撃：ニフラム系、ラリホー系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 35 どぐうせんし

仲間になりやすさ ―

生息地：少 古代の遺跡、前後 サンタローズの洞窟



HP	50
MP	3
攻撃力	39
守備力	38
すばやさ	19

魔族に造られた人形の戦士。スカラを唱えて、自分やほかの魔物の守備力を上げる。直接攻撃で十分なダメージを与えられないならバギ系などの攻撃呪文を使おう。

経験値 25　ゴールド 12G　宝 まもりのたね ★☆☆☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●スカラ【呪文／味方1体／守備力上昇】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、バギ系、デイン系、炎系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、メダパニ系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：ヒャド系、吹雪系、ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

効かない攻撃：ザキ系、ラリホー系、マヒ系、マヌーサ系

図鑑No. 36 ダークアイ

仲間になりやすさ ―

生息地：少 古代の遺跡



HP	34
MP	0
攻撃力	38
守備力	19
すばやさ	22

触手と巨大な目玉を持つモンスター。まぶしいひかりを放ち、こちらの目をくらませてくる。守備力はさほど高くないので、直接攻撃を中心にして攻めるといい。

経験値 27　ゴールド 19G　宝 やくそう ★★☆☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●まぶしいひかり【全体／命中率低下】

よく効く攻撃：ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：ギラ系、炎系、ニフラム系、ラリホー系

効かない攻撃：イオ系、メダパニ系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 37 スライムナイト

仲間になりやすさ ♥♥♥ ▶P.353

生息地：少 ラインハット周辺(北部＆東部＆南部)、古代の遺跡、前後 ラインハット周辺、神の塔など



HP	40
MP	6
攻撃力	44
守備力	45
すばやさ	20

スライムに乗った騎士。ラインハット周辺の魔物のなかでは、能力値が全体的に高い。痛恨の一撃もくり出してくるので、こちらが弱いうちは逃げたほうが無難だ。

経験値 37　ゴールド 22G　宝 せいどうのよろい ★★☆☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】　●マホトラ【呪文／1体／MP吸収】　●ホイミ【呪文／自分／HP回復】

よく効く攻撃：メラ系、ヒャド系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、毒系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：ギラ系、イオ系、バギ系、デイン系、炎系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系

効かない攻撃：(なし)

図鑑No. 38 わらいぶくろ

仲間になりやすさ ―

生息地：少 古代の遺跡、前 オラクルベリー周辺、前後 神の塔、後 ボブルの塔周辺(西部)



HP	31
MP	∞
攻撃力	33
守備力	15
すばやさ	25

魔力が詰まった袋型のモンスター。メダパニやラリホー、マホトーンといったイヤな呪文を唱えてくる。ホイミスライムを呼び、自分のHPを回復させることも。

経験値 10　ゴールド 55G　宝 キメラのつばさ ★★★☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ラリホー【呪文／全体／眠り】　●メダパニ【呪文／1体／混乱】　●マホトーン【呪文／全体／呪文封じ】　●仲間呼び【ホイミスライムを呼ぶ】

よく効く攻撃：ヒャド系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ザキ系、ルカニ系、マヒ系、マヌーサ系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：ギラ系、バギ系、炎系、毒系

効かない攻撃：イオ系、メダパニ系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 39 ブラウニー

仲間になりやすさ ♥♥♥ ▶P.344

生息地 少 ラインハット周辺(北部)、古代の遺跡、前 オラクルベリー周辺、前後 サンタローズの洞窟など



HP	47
MP	0
攻撃力	15
守備力	33
すばやさ	16

巨大なハンマーを武器にするモンスター。周辺に現れる魔物にくらべて攻撃力が低い。ただし、ときおり痛恨の一撃をくり出してくるので、油断はしないように。

経験値	ゴールド	宝
21	15G	まもののエサ ★★½☆

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●痛恨の一撃【1体/大ダメージ】 ●ちからため【自分/つぎの直接攻撃の威力増加】

◎よく効く攻撃 ほぼ全部(ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

△効きにくい攻撃 ニフラム系、ラリホー系、マヌーサ系

✕効かない攻撃 マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 40 エビルアップル

仲間になりやすさ ♥♥♥ ▶P.351

生息地 前 レヌール城周辺(中央部)、神の塔周辺、後 レヌール城周辺(西部)、神の塔周辺(中央部)など



HP	30
MP	3
攻撃力	41
守備力	35
すばやさ	25

リンゴに擬態した、肉食性の魔物。鋭いキバでかみついたり、バギを唱えたりする。ほとんどの攻撃呪文がよく効くが、直接攻撃だけでも十分に勝てる相手だ。

経験値	ゴールド	宝
30	18G	やくそう ★★★☆

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●バギ【呪文/全体/バギ系】

◎よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、毒系、1ターン休み系

△効きにくい攻撃 (なし)

✕効かない攻撃 (なし)

図鑑No. 41 ばくだんベビー

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.347

生息地 前 サンタローズ周辺、後 サンタローズ周辺(南部)



HP	33
MP	0
攻撃力	49
守備力	46
すばやさ	23

身体に無数のトゲがあるモンスター。体当たりや突進攻撃をおもに仕掛けてくる。メガンテを唱えることもあるが、MP不足で失敗するため、恐れる必要はない。

経験値	ゴールド	宝
37	32G	ばくだんいし ★★☆☆

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●突進【1体/ダメージ】 ●メガンテ(MPが足りなくて失敗)

◎よく効く攻撃 ほぼ全部(ニフラム系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系をのぞく)

△効きにくい攻撃 (なし)

✕効かない攻撃 マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 42 ガスミンク

仲間になりやすさ ——

生息地 前 オラクルベリー周辺、サンタローズ周辺、後 サンタローズ周辺(南部)、レヌール城周辺(西部)など



HP	37
MP	0
攻撃力	41
守備力	28
すばやさ	24

白銀の体毛に包まれた、イタチのような魔物。マヌーサと同じ効果を持つ、すなけむりを吐く。それほど強くはないので、直接攻撃で戦ってMPを温存しよう。

経験値	ゴールド	宝
35	30G	うろこのたて ★★★☆

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●すなけむり【全体/命中率低下】

◎よく効く攻撃 ほぼ全部(イオ系、ニフラム系、ラリホー系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

△効きにくい攻撃 (なし)

✕効かない攻撃 マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 43 メタルスライム

メタル系

仲間になりやすさ ♥ ▶P.349

生息地：前 後 サンタローズの洞窟、神の塔、魔物のすみか、死の火山、滝の洞窟、メタル王の城周辺など



HP	5
MP	12
攻撃力	39
守備力	1024
すばやさ	115

突然変異によって、身体が極端に硬質化したスライム。すぐに逃げ出すため、倒しにくい。どくばりによる直接攻撃や、せいすいを使ってダメージを与えるといい。

経験値	ゴールド	宝
1350	75G	すばやさのたね ★★☆☆☆

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●メラ【呪文／1体／メラ系】

よく効く攻撃
（なし）

効きにくい攻撃
1ターン休み系

効かない攻撃
ほぼ全部（マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系をのぞく）

図鑑No. 44 ピッキー

仲間になりやすさ ――

生息地：前 サンタローズ周辺、後 サンタローズ周辺（南部）、レヌール城周辺（西部）など



HP	30
MP	3
攻撃力	44
守備力	41
すばやさ	21

あざやかな色の羽毛を持つ、鳥型の魔物。ルカニを唱えて、こちらの守備力を下げようとする。攻撃力の高いモンスターと一緒に現れたときは、優先的に倒したい。

経験値	ゴールド	宝
38	30G	キメラのつばさ ★★★☆☆

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ルカニ【呪文／1体／守備力低下】

よく効く攻撃
ほぼ全部（イオ系、ニフラム系、ラリホー系、マホトラ系をのぞく）

効きにくい攻撃
ラリホー系、マホトラ系

効かない攻撃
（なし）

図鑑No. 45 おばけキノコ

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.348

生息地：前 サンタローズ周辺、後 サンタローズ周辺（南部）、前 後 ルラフェン周辺（西部）など



HP	35
MP	0
攻撃力	45
守備力	37
すばやさ	24

意志を持った巨大なキノコ。パーティ全員を眠らせる、あまいいきを吐く。出現時に眠っていることがあるので、その場合は倒すのをあとまわしにしよう。

経験値	ゴールド	宝
40	35G	どくけしそう ★★½☆☆

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●あまいいき【全体／眠り】

よく効く攻撃
ほぼ全部（イオ系、ニフラム系、メダパニ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく）

効きにくい攻撃
毒系、マヌーサ系

効かない攻撃
マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 46 ともしびこぞう

仲間になりやすさ ――

生息地：前 後 サンタローズの洞窟、前 レヌール城周辺（中央部）、後 レヌール城周辺（西部）など



HP	41
MP	6
攻撃力	51
守備力	36
すばやさ	22

呪いの力によって生命を吹きこまれた、邪悪なロウソク。手にした短剣で斬りつけたり、メラを唱えたりしてくる。こちらのパーティが強いと、逃げ出すことも。

経験値	ゴールド	宝
42	37G	ブロンズナイフ ★★★☆☆

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●メラ【呪文／1体／メラ系】

よく効く攻撃
ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ザキ系、ルカニ系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系

効きにくい攻撃
メラ系、ギラ系、イオ系、炎系

効かない攻撃
（なし）

図鑑No.47 くさったしたい

ゾンビ系

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.350

生息地：前 後 サンタローズの洞窟、前 ラインハットの洞窟



HP	70
MP	0
攻撃力	48
守備力	2
すばやさ	10

魔族の呪術の力でよみがえった死体。なめまわしで相手の動きを止めるほか、がいこつへいを呼ぶ。守備力が極端に低く、直接攻撃でも十分なダメージを与えられる。

経験値	ゴールド	宝
57	15G	ただのぬのきれ ★★★☆

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●なめまわし【1体／1ターン休み】
- ●仲間呼び【がいこつへいを呼ぶ】

よく効く攻撃
ほぼ全部(ザキ系、ルカニ系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

効きにくい攻撃
(なし)

効かない攻撃
ザキ系、ルカニ系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.48 アウルベアー

仲間になりやすさ ——

生息地：前 後 サンタローズの洞窟、ラインハット周辺、前 神の塔周辺、後 神の塔周辺(中央部)など



HP	41
MP	0
攻撃力	55
守備力	31
すばやさ	30

フクロウのような顔をした、夜目の利く猛獣。使ってくるのは直接攻撃だけだが、ダメージがやや大きい。バギ系をのぞき、ほとんどの攻撃呪文や特技がよく効く。

経験値	ゴールド	宝
45	40G	てつのたて ★★☆☆

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】

よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、炎系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、メダパニ系、毒系、1ターン休み系

効きにくい攻撃
バギ系

効かない攻撃
マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.49 イエティ

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.354

生息地：前 後 ラインハット周辺、前 ラインハットの洞窟



HP	68
MP	0
攻撃力	56
守備力	40
すばやさ	23

白い体毛を持つ謎の生物。おたけびをあげて、こちらの動きを止めようとする。呪文や特技で攻撃するときは、ヒャド系と吹雪系は効果がない点に注意。

経験値	ゴールド	宝
49	37G	せいすい ★★★☆

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●おたけび【全体／1ターン休み】

よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、炎系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、毒系、1ターン休み系

効きにくい攻撃
(なし)

効かない攻撃
ヒャド系、吹雪系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.50 ひとくいばこ

仲間になりやすさ ——

生息地：前 後 魔物のすみか、グランバニア山の洞窟



HP	90
MP	8 (※1)
攻撃力	60
守備力	50
すばやさ	12

宝箱に擬態し、開けようとする者を襲う魔物。ザキやメラミといった危険な呪文を使う。マホトラを毎ターン唱えてMPを奪いつつ攻撃すれば、比較的安全に倒せる。

経験値	ゴールド	宝
23	95G	ちいさなメダル ★★★☆

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●メラミ【呪文／1体／メラ系】
- ●ザキ【呪文／1体／息の根を止める】 ●マホトラ【呪文／1体／MP吸収】

よく効く攻撃
ほぼ全部(ザキ系、ニフラム系、ルカニ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系をのぞく)

効きにくい攻撃
(なし)

効かない攻撃
ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系

※1……出現時の残りMPは3

図鑑No.51 ガメゴン

仲間になりやすさ ——

生息地：前 後 サンタローズの洞窟、前 ラインハットの洞窟、神の塔



HP	30	
MP	0	
攻撃力	53	
守備力	110	
すばやさ	20	

硬い甲羅に守られたカメのモンスター。守備力が高いので、ルカニなどを使うか、攻撃呪文でダメージを与えるといい。倒すと、まもりのたねを落とすことがある。

経験値	ゴールド	宝
42	38G	まもりのたね ★★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●防御【自分／ダメージ激減】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、メダパニ系

効きにくい攻撃：ラリホー系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.52 まどうし

仲間になりやすさ ——

生息地：前 ラインハットの洞窟、神の塔周辺、神の塔、後 神の塔周辺(中央部)など



HP	48	
MP	8	
攻撃力	54	
守備力	30	
すばやさ	28	

魔導のローブをまとった魔法使い。マホトーンでこちらの呪文を封じようとする。先にマホトーンを唱えたり、おたけびなどで動きを止めたりしてから攻撃しよう。

経験値	ゴールド	宝
45	47G	まほうのせいすい ★★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ギラ【呪文／全体／ギラ系】 ●マホトーン【呪文／全体／呪文封じ】

よく効く攻撃：ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：(なし)

効かない攻撃：(なし)

図鑑No.53 ドラゴンキッズ

ドラゴン系

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.355

生息地：前 ラインハット城、前 後 ラインハット周辺、神の塔、ポートセルミ周辺(南部)など



HP	52	
MP	0	
攻撃力	59	
守備力	33	
すばやさ	25	

かわいらしい姿をした、子供のドラゴン。ひのいきを吐いて、パーティ全員にダメージを与えてくる。呪文で攻撃する場合は、メラ系やギラ系以外を使うように。

経験値	ゴールド	宝
50	45G	いのちのきのみ ★★½

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ひのいき【全体／炎系】

よく効く攻撃：バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、毒系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、炎系、ニフラム系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.54 さんぞくウルフ

仲間になりやすさ ——

生息地：前 神の塔周辺、港町ポートセルミ、前 後 神の塔、ポートセルミ周辺(南部)など



HP	48	
MP	0	
攻撃力	64	
守備力	39	
すばやさ	43	

山賊を生業とする人狼。直接攻撃しか使わないが、すばやさが高め。そのぶん、こちらより先に行動することが多いので、HPにはつねに余裕を持っておきたい。

経験値	ゴールド	宝
48	37G	どうのつるぎ ★★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】

よく効く攻撃：ほぼ全部(ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系をのぞく)

効きにくい攻撃：マヌーサ系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 55 クックルー

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.356

生息地：前 ラインハットの洞窟、神の塔周辺、デモンズタワー周辺（北西部）、後 神の塔周辺（中央部）



HP	42
MP	5
攻撃力	62
守備力	35
すばやさ	37

鋭いツメとクチバシを武器にする怪鳥。クチバシでつついてくるほか、ルカナンを唱えることもある。集中的に攻撃して、守備力を下げられる前に倒したい。

経験値	ゴールド	宝
44	31G	やくそう ★★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ルカナン【呪文／全体／守備力低下】

よく効く攻撃：ほぼ全部（イオ系、ヒャド系、バギ系、吹雪系、ニフラム系、ラリホー系、マヌーサ系、マホトラ系をのぞく）

効きにくい攻撃：バギ系

効かない攻撃：マホトラ系

図鑑No. 56 インスペクター

仲間になりやすさ ——

生息地：前 ラインハットの洞窟、前 後 神の塔



HP	49
MP	5
攻撃力	55
守備力	40
すばやさ	31

ダンジョンの天井などに張りついている魔物。まぶしいひかりやマヌーサを使い、こちらの直接攻撃のミスを誘う。呪文や特技をメインにして戦うのが効果的だ。

経験値	ゴールド	宝
42	38G	キメラのつばさ ★★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マヌーサ【呪文／全体／命中率低下】
●まぶしいひかり【全体／命中率低下】

よく効く攻撃：デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、メダパニ系、毒系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：メラ系、イオ系、マホトーン系

効かない攻撃：ギラ系、炎系、ラリホー系、マヌーサ系、マホトラ系

図鑑No. 57 エンプーサ

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.357

生息地：前 後 神の塔、ルラフェン周辺（南部）



HP	58
MP	0
攻撃力	49
守備力	37
すばやさ	32

人を幻惑させるダンスを踊る魔族。さそうおどりを踊ったり、痛恨の一撃をくり出したりする。こちらから先にさそうおどりなどを仕掛け、行動を封じてしまおう。

経験値	ゴールド	宝
55	42G	かわのこしまき ★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】
●さそうおどり【1体／1ターン休み】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、マヌーサ系

効きにくい攻撃：メダパニ系、毒系

効かない攻撃：ラリホー系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 58 ビックアイ

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.358

生息地：前 神の塔、前 後 魔物のすみか、ルラフェン周辺（南部）、ルラフェン南の洞窟



HP	74
MP	10
攻撃力	60
守備力	40
すばやさ	35

剛毛に包まれた、ひとつ目の魔物。たまに攻撃してくるが、様子を見ているだけのことも多い。強敵と一緒に現れたときは、倒すのをあとまわしにしてかまわない。

経験値	ゴールド	宝
52	28G	おおきづち ★★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ベホイミ【呪文／味方1体／HP回復】
●つめたいいき【全体／吹雪系】

よく効く攻撃：メラ系、バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、メダパニ系、毒系、マホトーン系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：ヒャド系、吹雪系、ラリホー系、マホトラ系

効かない攻撃：マヌーサ系

図鑑No.59 あくまのツボ

仲間になりやすさ —

生息地：前 後 山奥の村、テルパドール、チゾットの山道、デモンズタワー



HP	200
MP	7
攻撃力	22
守備力	92
すばやさ	65

ツボのなかにひそむ悪魔。ザキや痛恨の一撃など、危険な攻撃を仕掛けてくる。守備力が高いうえ、攻撃呪文も効きにくいため、ルカニを併用して戦うのがベスト。

経験値	ゴールド	宝
71	79G	ちいさなメダル ★★★½

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】 ●ザキ【呪文／1体／息の根を止める】 ●ラリホーマ【呪文／全体／眠り】 ●マホキテ【呪文／味方1体／受けた呪文のMP吸収】

よく効く攻撃：メガンテ、たいあたり

効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、ザキ系、マヒ系

効かない攻撃：ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

図鑑No.60 エビルプラント

仲間になりやすさ —

生息地：前 後 神の塔、魔物のすみか



HP	42
MP	0
攻撃力	57
守備力	31
すばやさ	48

毒々しい紫色の巨大植物。これといって高い能力値はなく、使うのも直接攻撃のみ。笑っていて何もしないこともあるので、ほかのモンスターから先に倒そう。

経験値	ゴールド	宝
59	30G	いばらのムチ ★★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、マヌーサ系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：ニフラム系、ラリホー系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.61 メタルライダー

仲間になりやすさ —

生息地：前 後 ポートセルミ周辺（南部）、ルラフェン周辺（中央部＆南部）、魔物のすみか、カジノ船周辺



HP	50
MP	8
攻撃力	61
守備力	85
すばやさ	55

メタルスライムに乗った、魔界の騎士。空高く飛び上がってから斬りつけたり、ベホイミで自分のHPを回復したりする。こちらが強いと、逃げ出すことが多い。

経験値	ゴールド	宝
135	31G	てつのむねあて ★★½

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●高く飛び上がる【1体／ダメージ／たまに大ダメージ】 ●ベホイミ【呪文／自分／HP回復】

よく効く攻撃：メラ系、バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、マホトーン系

効きにくい攻撃：ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、毒系、マヌーサ系、マホトラ系、1ターン休み系

効かない攻撃：（なし）

図鑑No.62 さまようよろい

仲間になりやすさ ♥ ▶P.359

生息地：前 神の塔、前 後 ポートセルミ周辺（南部）、ルラフェン周辺（中央部＆北部）など



HP	65
MP	0
攻撃力	72
守備力	64
すばやさ	41

死んだ兵士の怨念が宿る鎧。神の塔に現れる魔物のなかでトップクラスの攻撃力を誇り、さらに痛恨の一撃もくり出す。ラリホーやマヌーサ、おたけびなどが有効。

経験値	ゴールド	宝
65	35G	さまようよろい ★★½

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】 ●仲間呼び【ホイミスライムを呼ぶ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、メガンテ、たいあたり

効きにくい攻撃：ニフラム系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 63 モーザ

仲間になりやすさ ――

生息地 前 後 ポートセルミ周辺（南部）、ルラフェン周辺（中央部＆北部＆南部）、カジノ船周辺など



HP	67
MP	4
攻撃力	59
守備力	64
すばやさ	44

美しい赤紫の体毛が特徴的な魔獣。バギを唱えてくるので、数が多いときはマホトーンで呪文を封じてから戦おう。おたけびなどで動きを止めるのもひとつの手。

経験値 57　ゴールド 45G　宝 てつのたて ★★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●バギ【呪文／全体／バギ系】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、炎系、メガンテ、たいあたり、毒系、マホトーン系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：ヒャド系、バギ系、吹雪系、マホトラ系

効かない攻撃：（なし）

図鑑No. 64 ドロヌーバ

仲間になりやすさ ♥♥♥ ▶P.362

生息地 前 後 魔物のすみか、ルラフェン南の洞窟



HP	85
MP	0
攻撃力	70
守備力	40
すばやさ	20

粘土状の身体を持ったモンスター。跳びかかるような動作で攻撃してくるほか、大声を出して仲間を呼ぶこともある。倒すと、まれにいのちのきのみを落とす。

経験値 60　ゴールド 31G　宝 いのちのきのみ ★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】
●大声で仲間を呼ぶ【つぎのターンにドロヌーバを呼ぶ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、デイン系、炎系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、毒系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：マヌーサ系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 65 はぐれメタル

メタル系

仲間になりやすさ ♥ ▶P.370

生息地 前 後 名産博物館周辺、グランバニア山の洞窟、試練の洞窟、後 封印の洞窟、謎の洞窟など



HP	6
MP	∞
攻撃力	61
守備力	1023
すばやさ	150

群れからはぐれたメタルスライム。守備力が極端に高いうえ、すぐに逃げ出すため、とても倒しにくい。どくばりやまじんのかなづちによる直接攻撃が効果的だ。

経験値 10050　ゴールド 10G　宝 ちいさなメダル ★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ギラ【呪文／全体／ギラ系】

よく効く攻撃：（なし）

効きにくい攻撃：（なし）

効かない攻撃：ほぼ全部（ニフラム系をのぞく）

図鑑No. 66 ミステリドール

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.361

生息地 前 後 レヌール城周辺（南西部）、ルラフェン周辺（北部＆南部）、魔物のすみか



HP	70
MP	8
攻撃力	65
守備力	95
すばやさ	48

意志を持つ、呪いの人形。メダパニをはじめ、イヤな補助呪文を使ってくるので、マホトーンで封じておきたい。倒したときに得られるゴールドが多いのは魅力。

経験値 50　ゴールド 120G　宝 まもりのたね ★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ルカニ【呪文／1体／守備力低下】
●メダパニ【呪文／1体／混乱】 ●マヌーサ【呪文／全体／命中率低下】

よく効く攻撃：メラ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、毒系

効きにくい攻撃：ラリホー系、マヌーサ系、マホトラ系、1ターン休み系

効かない攻撃：（なし）

図鑑No. 67 デスパロット

仲間になりやすさ　―

生息地　前 後 レヌール城周辺(南西部)、ルラフェン周辺(北部&南部)、魔物のすみか、うわさのほこら周辺



HP	50
MP	0
攻撃力	66
守備力	56
すばやさ	47

魔界からやってきた怪鳥。脚のツメによる攻撃は、相手をマヒさせる効果を持つ。ほとんどの攻撃呪文がよく効くので、呪文を併用しながら戦うとラクに倒せる。

経験値 65　ゴールド 35G　宝 キメラのつばさ ★★★

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●まひこうげき【1体／ダメージ+マヒ】

よく効く攻撃：メラ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、毒系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：ラリホー系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 68 ビッグスロース

仲間になりやすさ　―

生息地　前 後 魔物のすみか、うわさのほこら周辺



HP	85
MP	2
攻撃力	75
守備力	50
すばやさ	35

イエティの一種。最大HPが高いうえ、スカラを唱えて自分の守備力を上げるため、長期戦になりやすい。ヒャド系と吹雪系をのぞき、ほとんどの呪文や特技が有効。

経験値 74　ゴールド 42G　宝 ちからのたね ★★

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●スカラ【呪文／味方1体／守備力上昇】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、バギ系、デイン系、炎系、メガンテ、たいあたり、ザキ系、ルカニ系、マヒ系、毒系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：ヒャド系、吹雪系

効かない攻撃：(なし)

図鑑No. 69 パペットマン

仲間になりやすさ　♥♥　▶P.363

生息地　前 後 レヌール城周辺(南西部)、ルラフェン周辺(北部&西部)、うわさのほこら周辺



HP	52
MP	0
攻撃力	63
守備力	71
すばやさ	54

命を授かった木彫りの人形。ふしぎなおどりを踊って、こちらのMPを減らしてくるのがやっかいだ。ラリホーやまひこうげきなどで動きを止めつつ戦おう。

経験値 70　ゴールド 30G　宝 おどりこのふく ★★★

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ふしぎなおどり2【1体／MP減少】

よく効く攻撃：バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ニフラム系、ルカニ系、メダパニ系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、炎系、吹雪系、毒系、マヌーサ系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 70 デススパーク

仲間になりやすさ　―

生息地　前 後 魔物のすみか、ルラフェン周辺(北部)、うわさのほこら周辺、ルラフェン南の洞窟など



HP	35
MP	8
攻撃力	68
守備力	58
すばやさ	46

稲妻のような姿の魔物。集団で現れてベギラマを唱えるため、運が悪いと大ダメージを受けてしまう。マホトーンを使って呪文を封じてから戦うのがオススメだ。

経験値 77　ゴールド 17G　宝 まほうのせいすい ★★★★

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ベギラマ【呪文／全体／ギラ系】

よく効く攻撃：ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ニフラム系、ルカニ系、毒系、マホトーン系

効きにくい攻撃：メラ系、メダパニ系、マホトラ系

効かない攻撃：ギラ系、炎系

図鑑No.71 とつげきへい

仲間になりやすさ —

生息地 前 後 魔物のすみか、うわさのほこら周辺



HP	60
MP	0
攻撃力	85
守備力	72
すばやさ	47

魔族で構成された特攻部隊の一員。周辺に現れる魔物とくらべると攻撃力が高い。長期戦になりそうなら、受けるダメージをスカラなどで軽減するのも手だろう。

経験値 79　ゴールド 42G　宝 てつのむねあて ★★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●突進【1体／ダメージ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、デイン系、炎系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、メダパニ系

効きにくい攻撃：バギ系、ラリホー系、1ターン休み系

効かない攻撃：マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.72 リビングデッド

ゾンビ系

仲間になりやすさ —

生息地 前 後 ルラフェン周辺（西部）、ルラフェン南の洞窟



HP	105
MP	0
攻撃力	74
守備力	15
すばやさ	28

人間を襲う生ける屍。呪文への耐性を下げる、ぶきみなひかりを放つ。攻撃呪文や補助呪文を唱えるモンスターと一緒に現れたときは、早めに倒したほうが安全だ。

経験値 85　ゴールド 11G　宝 せかいじゅのは ★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ぶきみなひかり【全体／耐性低下】 ●仲間呼び【がいこつへいを呼ぶ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ニフラム系、ルカニ系

効きにくい攻撃：ザキ系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系

効かない攻撃：毒系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.73 スモールグール

仲間になりやすさ —

生息地 前 後 ルラフェン周辺（北部＆西部）、うわさのほこら周辺、サラボナ周辺（中央部）など



HP	50
MP	0
攻撃力	72
守備力	52
すばやさ	55

集団性の強いグールの一種。舌で突く攻撃には、相手を眠らせる効果がある。こちらの直接攻撃はかわされやすいので、イオ系以外の攻撃呪文で攻めていくといい。

経験値 69　ゴールド 22G　宝 やくそう ★★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ねむりこうげき【1体／ダメージ＋眠り】 ●仲間呼び【スモールグールを呼ぶ】

よく効く攻撃：メラ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、毒系

効きにくい攻撃：イオ系、メダパニ系、マヌーサ系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.74 ホースデビル

仲間になりやすさ —

生息地 前 後 死の火山



HP	80
MP	8
攻撃力	83
守備力	68
すばやさ	53

数種の動物から造られた下級悪魔。メラミを唱えて、かなりのダメージを与えてくる。マホトーンで呪文を封じたり、メラ系に強い仲間に戦わせたりしよう。

経験値 101　ゴールド 55G　宝 まもののエサ ★★½

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●メラミ【呪文／1体／メラ系】

よく効く攻撃：バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり

効きにくい攻撃：ギラ系、イオ系、炎系、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトラ系、1ターン休み系

効かない攻撃：（なし）

図鑑No. 75 キラーパンサー

仲間になりやすさ ——

生息地 前 後 ルラフェン周辺(西部)、うわさのほこら周辺



HP	69
MP	0
攻撃力	71
守備力	54
すばやさ	51

ヒョウに似た姿の魔獣。かみついたり、ツメで切り裂いたりしてくるが、ダメージはあまり大きくない。直接攻撃や特技を使って戦い、MPを温存したいところだ。

経験値 100 ゴールド 45G 宝 てつのツメ ★★☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●切り裂き【1体／ダメージ】 ●かみつき【1体／ダメージ】

よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、メガンテ、たいあたり

効きにくい攻撃
ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、毒系、マヌーサ系

効かない攻撃
マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 76 グレゴール

仲間になりやすさ ——

生息地 前 後 うわさのほこら周辺、サラボナ周辺(中央部)



HP	92
MP	12
攻撃力	70
守備力	60
すばやさ	56

魔界のローブを身にまとった魔道士。マホカンタを唱えて、こちらの呪文を跳ね返そうとする。てんくうのつるぎなどで効果を消すか、呪文は使わずに戦おう。

経験値 85 ゴールド 43G 宝 せいすい ★★★☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●バギマ【呪文／全体／バギ系】 ●マホカンタ【呪文／味方1体／呪文反射】

よく効く攻撃
デイン系、メガンテ、たいあたり、毒系、マホトーン系、1ターン休み系

効きにくい攻撃
(なし)

効かない攻撃
バギ系、マホトラ系

図鑑No. 77 メタルハンター

仲間になりやすさ ——

生息地 前 後 サラボナ周辺(中央部＆南部)、死の火山、チゾットの山道



HP	72
MP	0
攻撃力	88
守備力	90
すばやさ	63

古代の文明が作り上げた戦闘兵器。周辺に現れる魔物よりも、攻撃力や守備力が高い。メダパニで混乱させるか、なめまわしなどで動きを止めればラクに勝てる。

経験値 140 ゴールド 51G 宝 かしこさのたね ★★★☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●斬りつけ【1体／ダメージ】

よく効く攻撃
バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、メダパニ系、マヌーサ系、1ターン休み系

効きにくい攻撃
(なし)

効かない攻撃
毒系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 78 ミミック

仲間になりやすさ ——

生息地 前 後 グランバニア山の洞窟、デモンズタワー、後 ボブルの塔、エビルマウンテン、謎の洞窟



HP	400
MP	10
攻撃力	110
守備力	150
すばやさ	52

宝箱に化けて人を襲う魔物。ザラキを唱えてくるため、マホトラやふしぎなおどりでMPを減らしつつ戦いたい。マホカンタを使って、ザラキを跳ね返すのも有効。

経験値 210 ゴールド 110G 宝 ちいさなメダル ★★★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●メラミ【呪文／1体／メラ系】 ●ザラキ【呪文／全体／息の根を止める】 ●マホトラ【呪文／1体／MP吸収】

よく効く攻撃
デイン系、メガンテ、たいあたり、マホトラ系

効きにくい攻撃
メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、炎系、吹雪系、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、毒系

効かない攻撃
メダパニ系、マホトーン系

図鑑No. 79 キメラ

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.364

生息地：前 後 サラボナ周辺（南部）、死の火山



HP	81
MP	7
攻撃力	72
守備力	65
すばやさ	54

魔法によって生み出されたモンスター。ときおりベホイミを唱えて、自分のHPを回復させる。こちらの直接攻撃をかわすことがあるので、呪文で攻撃するのも手だ。

経験値 90　ゴールド 45G　宝 キメラのつばさ ★★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ベホイミ【呪文／自分／HP回復】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、デイン系、炎系、メガンテ、たいあたり、マホトーン系

効きにくい攻撃：ルカニ系、ラリホー系、毒系、マホトラ系、1ターン休み系

効かない攻撃：（なし）

図鑑No. 80 へびこうもり

仲間になりやすさ ―

生息地：前 後 ルラフェン南の洞窟、サラボナ周辺（中央部）、死の火山、滝の洞窟



HP	63
MP	0
攻撃力	79
守備力	61
すばやさ	52

ヘビとコウモリの合成獣。極端に高い能力値はないものの、パーティ全員をマヒさせる、やけつくいきが危険。呪文や特技を使って早めに倒したほうがいい。

経験値 80　ゴールド 33G　宝 まんげつそう ★★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●やけつくいき【全体／マヒ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

効きにくい攻撃：毒系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 81 ベロゴン

仲間になりやすさ ―

生息地：前 後 サラボナ周辺（中央部＆南部）、滝の洞窟



HP	105
MP	0
攻撃力	75
守備力	42
すばやさ	32

長い舌をたらした魔物。なめまわしでこちらの動きを止めようとする。ダメージを与える呪文や特技のほとんどが有効だが、バギ系だけは効かないので注意。

経験値 99　ゴールド 35G　宝 においぶくろ ★★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●なめまわし【1体／1ターン休み】

よく効く攻撃：ほぼ全部（バギ系、デイン系、ルカニ系、ラリホー系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく）

効きにくい攻撃：（なし）

効かない攻撃：バギ系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 82 ダークマンモス

仲間になりやすさ ―

生息地：前 後 サラボナ周辺（南部）



HP	130
MP	0
攻撃力	105
守備力	65
すばやさ	41

3つの目を持つマンモス。突進してきて、パーティメンバーのひとりを馬車のなかに弾き飛ばしてしまう。ラリホーマなどで眠らせれば、ラクに倒すことが可能。

経験値 115　ゴールド 55G　宝 ちからのたね ★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●踏みつけ【1体／ダメージ】　●猛烈に突進【1体／馬車内に弾き飛ばす】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

効きにくい攻撃：バギ系、デイン系、ザキ系、ニフラム系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系

効かない攻撃：ヒャド系、吹雪系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.83 ばくだんいわ

仲間になりやすさ ♥ ▶P.365

生息地 前 後 サラボナ周辺(南部)、死の火山、デモンズタワー



HP	115
MP	2
攻撃力	69
守備力	12
すばやさ	10

岩石から生まれた魔物。自分のHPが残り少なくなるとメガンテを使うため、ニフラムで消し去るのが安全だ。効きにくいが、マホトラなどでMPを減らす手もある。

経験値	ゴールド	宝
95	27G	ばくだんいし ★★½

行動 ●飛びかかり【1体/ダメージ】 ●メガンテ【呪文/全体/一撃で倒すか大ダメージ】 ●きあいため【自分/つぎの直接攻撃の威力増加】

◎よく効く攻撃 バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ニフラム系

△効きにくい攻撃 メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、ルカニ系、ラリホー系、毒系、マホトラ系、1ターン休み系

×効かない攻撃 ザキ系、メダパニ系、マヒ系、マホトーン系

図鑑No.84 ランスアーミー

仲間になりやすさ ―

生息地 前 後 サラボナ周辺(中央部&南部)、死の火山、滝の洞窟



HP	82
MP	0
攻撃力	85
守備力	64
すばやさ	61

魔族で結成された特殊部隊の兵士。手にしたヤリを使って、多彩な攻撃をくり出してくる。集団で出現したときは、スクルトなどで守備力を上げつつ戦うといい。

経験値	ゴールド	宝
105	41G	てつのむねあて ★★★

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●突進【1体/ダメージ】 ●突き刺し【1体/ダメージ】

◎よく効く攻撃 メラ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、毒系

△効きにくい攻撃 ニフラム系、マヌーサ系

×効かない攻撃 マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.85 まものつかい

仲間になりやすさ ―

生息地 前 後 サラボナ周辺(中央部&南部)、死の火山、滝の洞窟



HP	80
MP	0
攻撃力	75
守備力	58
すばやさ	53

さまざまなモンスターを使役する魔物使い。ほかのモンスターを呼ばれたくなければ、ラリホーなどで眠らせて倒そう。マヒや1ターン休みにさせるのも悪くない。

経験値	ゴールド	宝
108	53G	いばらのムチ ★★★

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●仲間呼び【がいこつへい、わらいぶくろ、ダークマンモス、ベホマスライムのいずれかを呼ぶ】

◎よく効く攻撃 メガンテ、たいあたり、ルカニ系

△効きにくい攻撃 毒系

×効かない攻撃 マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.86 マドルーパー

仲間になりやすさ ―

生息地 前 後 死の火山、滝の洞窟、テルパドール周辺



HP	83
MP	4
攻撃力	91
守備力	35
すばやさ	40

高温の泥土にひそむ魔物。スカラを唱えて、自分の守備力を高める。ただし、もともとの守備力が低いため、呪文は使わずに直接攻撃だけで攻めてもOK。

経験値	ゴールド	宝
120	31G	まもりのたね ★★

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●スカラ【呪文/自分/守備力上昇】

◎よく効く攻撃 メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、デイン系、炎系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

△効きにくい攻撃 ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系

×効かない攻撃 マホトラ系

図鑑No. 87 おどるほうせき

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.367

生息地：前 後 死の火山、滝の洞窟、後 迷いの森



HP	45
MP	∞
攻撃力	65
守備力	110
すばやさ	70

ふだんは財宝に化けているモンスター。メダパニやルカナンといった、やっかいな呪文を多用する。マホトーンを使って呪文を封じこめれば、有利に戦えるだろう。

経験値	ゴールド	宝
80	200G	いのりのゆびわ ★½

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ルカナン【呪文／全体／守備力低下】 ●メダパニ【呪文／1体／混乱】 ●マホトーン【呪文／全体／呪文封じ】 ●ふしぎなおどり1【1体／MP減少】

◎よく効く攻撃：メガンテ、たいあたり

△効きにくい攻撃：メラ系、バギ系、デイン系、毒系

×効かない攻撃：ほぼ全部(メラ系、バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、毒系、マホトーン系をのぞく)

図鑑No. 88 ベホマスライム

仲間になりやすさ ♥ ▶P.366

生息地：前 後 滝の洞窟、テルパドール周辺、メダル王の城周辺



HP	76
MP	∞
攻撃力	57
守備力	62
すばやさ	37

進化してベホマを覚えたホイミスライム。放っておくと、自分やほかの魔物のHPを回復させてしまう。メラ系の呪文などを使い、優先的に倒したほうがいい。

経験値	ゴールド	宝
70	43G	せかいじゅのは ★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ベホマ【呪文／味方1体／HP回復】

◎よく効く攻撃：メラ系、バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

△効きにくい攻撃：(なし)

×効かない攻撃：毒系、マホトーン系

図鑑No. 89 ガスダンゴ

仲間になりやすさ —

生息地：前 後 滝の洞窟



HP	112
MP	0
攻撃力	75
守備力	40
すばやさ	23

体内に毒ガスが詰まったモンスター。身体の突起物から、どくのいきを吐き出す。毒を解く手段がないときは、さそうおどりなどで行動を封じつつ戦いたい。

経験値	ゴールド	宝
115	40G	どくけしそう ★★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●どくのいき【全体／毒】

◎よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、メダパニ系

△効きにくい攻撃：ラリホー系、毒系

×効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 90 オーク

仲間になりやすさ —

生息地：前 後 滝の洞窟、テルパドール周辺、チゾットの山道



HP	105
MP	0
攻撃力	90
守備力	64
すばやさ	55

イノシシの身体を持つ獣人。ダメージの大きい直接攻撃を仕掛けてくる。スクルトなどで守備力を上げるか、メラ系やギラ系の呪文を駆使して手早く倒そう。

経験値	ゴールド	宝
125	55G	けがわのマント ★★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】

◎よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、バギ系、炎系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

△効きにくい攻撃：ヒャド系、吹雪系、ニフラム系、メダパニ系、毒系、マヌーサ系

×効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 91 キングスライム

仲間になりやすさ ♥ ▶P.372

生息地：前 後 メダル王の城周辺



HP	210
MP	15
攻撃力	115
守備力	58
すばやさ	40

スライム族の王様。ときおり馬車のドアを閉めて、パーティメンバーを入れかえられないようにする。それ以降は何もしてこなくなるので、倒すのは最後でいい。

経験値	ゴールド	宝
200	115G	せかいじゅのは ★★☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●のしかかり【1体／ダメージ】 ●ザオラル【呪文／味方1体／蘇生】 ●馬車のドアを閉める

よく効く攻撃：バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり

効きにくい攻撃：ギラ系、イオ系、炎系、ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、1ターン休み系

効かない攻撃：毒系

図鑑No. 92 ほのおのせんし

仲間になりやすさ ♥ ▶P.368

生息地：前 後 死の火山、テルパドール周辺、グランバニア山の洞窟



HP	73
MP	0
攻撃力	83
守備力	60
すばやさ	58

炎をあやつって戦う、精霊の戦士。ダメージが大きいかえんのいきを吐く。攻撃呪文ですばやく倒すのがベストだが、ピンチのときはニフラムで消し去るのも手だ。

経験値	ゴールド	宝
130	50G	かしこさのたね ★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ひのいき【全体／炎系】 ●かえんのいき【全体／炎系】

よく効く攻撃：ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり

効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、1ターン休み系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 93 ツボック

仲間になりやすさ —

生息地：後 エビルマウンテン



HP	500
MP	10
攻撃力	120
守備力	300
すばやさ	91

ツボのふりをして人間を襲う悪魔。最大HPと守備力が高く、ベホイミも使うため、長期戦になりやすい。ルカニで守備力を下げたあと、全員で直接攻撃を仕掛けよう。

経験値	ゴールド	宝
250	158G	ちいさなメダル ★★★☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●メダパニ【呪文／1体／混乱】 ●マホキテ【呪文／味方1体／受けた呪文のMP吸収】 ●ベホイミ【呪文／自分／HP回復】

よく効く攻撃：メガンテ、たいあたり、ルカニ系

効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、バギ系、デイン系、炎系、ザキ系、ニフラム系、メダパニ系、マヒ系、マホトラ系、1ターン休み系

効かない攻撃：イオ系、ヒャド系、吹雪系、ラリホー系、毒系、マホトーン系

図鑑No. 94 ケムケムベス

仲間になりやすさ —

生息地：前 後 テルパドール周辺、ネッドの宿屋周辺、前 チゾットの山道周辺（北西部）



HP	110
MP	10
攻撃力	70
守備力	44
すばやさ	33

温厚な性格をした、ひとつ目の魔物。ボーッとしていることが多いほか、出現時に眠っている場合もある。直接攻撃や特技を中心に攻め、MPは温存しておきたい。

経験値	ゴールド	宝
95	33G	いのちのきのみ ★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ヒャド【呪文／1体／ヒャド系】 ●スクルト【呪文／味方1グループ／守備力上昇】

よく効く攻撃：ほぼ全部（ヒャド系、吹雪系、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、マヌーサ系、マホトラ系をのぞく）

効きにくい攻撃：ヒャド系、吹雪系、マホトラ系

効かない攻撃：（なし）

図鑑No.95 まほうじじい

仲間になりやすさ ―

生息地：前 チゾットの山道周辺（北西部）、前後 ネッドの宿屋周辺、チゾットの山道



HP	84
MP	12
攻撃力	68
守備力	72
すばやさ	47

特徴的な形のヒゲをたくわえた魔法使いの老人。攻撃力は低めだが、ベギラマを唱える。マホトーンで呪文を封じさえすれば、それほど苦労せずに倒せるはずだ。

経験値 123　ゴールド 50G　宝 まほうのせいすい ★★☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ベギラマ【呪文／全体／ギラ系】 ●ベホイミ【呪文／味方1体／HP回復】

◎よく効く攻撃：メラ系、バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

△効きにくい攻撃：ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マホトラ系

×効かない攻撃：（なし）

図鑑No.96 ドラゴンマッド

ドラゴン系

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.373

生息地：前 チゾットの山道周辺（北西部）、前後 ネッドの宿屋周辺、チゾットの山道、グランバニア山の洞窟



HP	125
MP	0
攻撃力	99
守備力	65
すばやさ	53

とても凶暴なドラゴン族。パーティメンバーのひとりをわしづかみにして、大ダメージを与えてくる。ほとんどの攻撃呪文が有効なほか、炎系の特技もよく効く。

経験値 127　ゴールド 45G　宝 かしこさのたね ★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●わしづかみ【1体／ダメージ】

◎よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、バギ系、デイン系、炎系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

△効きにくい攻撃：ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、1ターン休み系

×効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.97 しにがみへい

仲間になりやすさ ―

生息地：前後 チゾットの山道、グランバニア山の洞窟



HP	85
MP	0
攻撃力	84
守備力	61
すばやさ	60

魔族にあやつられている、死霊の兵士。ヤリを振り下ろす攻撃は、相手をマヒさせる効果を持つ。メダパニを使って混乱させれば、あまりダメージを受けずに倒せる。

経験値 106　ゴールド 25G　宝 まんげつそう ★★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●突き刺し【1体／ダメージ】 ●まひこうげき【1体／ダメージ＋マヒ】

◎よく効く攻撃：メラ系、デイン系、メガンテ、たいあたり

△効きにくい攻撃：ヒャド系、吹雪系、ザキ系、ラリホー系、マヒ系、マヌーサ系

×効かない攻撃：毒系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.98 デッドエンペラー

ゾンビ系

仲間になりやすさ ―

生息地：前後 チゾットの山道、グランバニア山の洞窟



HP	115
MP	0
攻撃力	100
守備力	89
すばやさ	67

ゾンビたちを支配する、死霊の皇帝。いかずちのつえを振りかざし、パーティ全員にダメージを与えてくる。攻撃力も高いので、メラ系の呪文などで一気に倒そう。

経験値 158　ゴールド 45G　宝 いかずちのつえ ★☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●いかずちのつえ【全体／ギラ系】

◎よく効く攻撃：メラ系、デイン系、メガンテ、たいあたり

△効きにくい攻撃：ヒャド系、吹雪系、ニフラム系、メダパニ系、1ターン休み系

×効かない攻撃：ザキ系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 99 リントブルム

仲間になりやすさ —

生息地：前 後 チゾットの山道、グランバニア山の洞窟



HP	75
MP	0
攻撃力	85
守備力	73
すばやさ	63

毒々しい赤色の翼竜。飛び抜けて高い能力値はなく、使ってくる攻撃もさほど危険ではない。ほかに手ごわい魔物がいるなら、倒すのはあとまわしでもOKだ。

経験値 98 ゴールド 42G 宝 においぶくろ ★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●なめまわし【1体／1ターン休み】

よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、炎系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

効きにくい攻撃
1ターン休み系

効かない攻撃
毒系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 100 ミニデーモン

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.376

生息地：前 後 グランバニア山の洞窟、デモンズタワー



HP	70
MP	8
攻撃力	79
守備力	68
すばやさ	55

いたずら好きの小悪魔。主人公の声で叫び、全員の作戦を勝手に変更してしまう。イオナズンを唱えることもあるが、MP不足で失敗するので、気にしなくていい。

経験値 120 ゴールド 47G 宝 おなべのふた ★★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●メラミ【呪文／1体／メラ系】
●イオナズン(MPが足りなくて失敗) ●作戦変更【全体／作戦を変更】

よく効く攻撃
メガンテ、たいあたり

効きにくい攻撃
ヒャド系、バギ系、吹雪系、ザキ系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系

効かない攻撃
1ターン休み系

図鑑No. 101 パオーム

仲間になりやすさ —

生息地：前 後 ネッドの宿屋周辺、チゾットの山道周辺(北西部)、グランバニア周辺など



HP	140
MP	0
攻撃力	115
守備力	60
すばやさ	56

額に第3の目を持つゾウ。突進してきて、パーティメンバーを馬車のなかに弾き飛ばす。最大HPは高いものの、ザキやザラキを使えば、瞬時に倒すことも可能。

経験値 145 ゴールド 40G 宝 ちからのたね ★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●おたけび【全体／1ターン休み】
●猛烈に突進【1体／馬車内に弾き飛ばす】

よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、デイン系、炎系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

効きにくい攻撃
ヒャド系、バギ系、吹雪系、ニフラム系、1ターン休み系

効かない攻撃
マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 102 ストーンマン

仲間になりやすさ —

生息地：前 チゾットの山道周辺(北部)、前 後 グランバニア周辺など、後 チゾットの山道周辺(北西部)



HP	120
MP	0
攻撃力	130
守備力	110
すばやさ	33

石でできた巨人。攻撃力が高いうえ、痛恨の一撃をくり出す。守備力も高めなので、ルカニなどを使うか、メラ系、ギラ系、イオ系の攻撃でダメージを与えよう。

経験値 176 ゴールド 65G 宝 いのちのいし ★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●踏みつけ【1体／ダメージ】
●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】 ●ちからため【自分／つぎの直接攻撃の威力増加】

よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、炎系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

効きにくい攻撃
ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、毒系

効かない攻撃
マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

図鑑No. 103 ダックカイト

仲間になりやすさ ―

生息地 前 後 チゾットの山道、グランバニア山の洞窟、デモンズタワー



HP	84
MP	5
攻撃力	85
守備力	60
すばやさ	65

手足を広げて空中を滑空する魔物。きわだって高い能力値はないものの、ラリホーを使う。強敵と一緒に現れたときはすばやく倒すか、マホトーンで呪文を封じたい。

経験値 135 ゴールド 57G 宝 キメラのつばさ ★★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ラリホー【呪文／全体／眠り】

◎よく効く攻撃：メラ系、イオ系、バギ系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

△効きにくい攻撃：ラリホー系、マヌーサ系

×効かない攻撃：（なし）

図鑑No. 104 メッサーラ

仲間になりやすさ ♥♥ ▶ P.374

生息地 前 チゾットの山道周辺（北部）、前 後 グランバニア山の洞窟、グランバニア周辺、試練の洞窟など



HP	99
MP	9
攻撃力	107
守備力	67
すばやさ	70

たくましい身体の中級悪魔。呪文や特技への抵抗力を下げるぶきみなひかりを放つが、むしろ直接攻撃のほうが危険。メラ系やギラ系の呪文などで攻撃しよう。

経験値 155 ゴールド 50G 宝 いのりのゆびわ ★★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マホトーン【呪文／全体／呪文封じ】 ●ぶきみなひかり【全体／耐性低下】

◎よく効く攻撃：メガンテ、たいあたり

△効きにくい攻撃：イオ系、ヒャド系、バギ系、吹雪系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、毒系、マヌーサ系、マホトラ系

×効かない攻撃：ザキ系、マヒ系、1ターン休み系

図鑑No. 105 メイジキメラ

仲間になりやすさ ―

生息地 前 チゾットの山道周辺（北部）、前 後 グランバニア山の洞窟、グランバニア周辺、デモンズタワーなど



HP	99
MP	50
攻撃力	82
守備力	67
すばやさ	63

キメラの上級種。ギラやマヌーサ、ホイミなど、多彩な呪文を使いこなす。マホトーンは効きにくいので、ラリホー系の攻撃で眠らせてから戦うのがオススメ。

経験値 171 ゴールド 65G 宝 キメラのつばさ ★★★☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ギラ【呪文／全体／ギラ系】 ●ヒャド【呪文／1体／ヒャド系】 ●マヌーサ【呪文／全体／命中率低下】 ●ホイミ【呪文／味方1体／HP回復】

◎よく効く攻撃：メラ系、デイン系、メガンテ、たいあたり

△効きにくい攻撃：ギラ系、ヒャド系、炎系、吹雪系、ニフラム系、メダパニ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

×効かない攻撃：ザキ系、マヒ系

図鑑No. 106 ベロゴンロード

仲間になりやすさ ―

生息地 前 後 グランバニア山の洞窟、デモンズタワー



HP	130
MP	0
攻撃力	95
守備力	40
すばやさ	48

ベロゴンたちを統率する、ボス的な存在。酸液のツバを吐き出してダメージを与えてくる。かしこさのたねという、外見からは想像のつかないアイテムを落とす。

経験値 180 ゴールド 35G 宝 かしこさのたね ★★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●酸液のツバ【1体／ダメージ】 ●なめまわし【1体／1ターン休み】

◎よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、炎系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

△効きにくい攻撃：バギ系、マヌーサ系

×効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 107 ジェリーマン

仲間になりやすさ —

生息地：前 後 試練の洞窟、後 天空への塔、エビルマウンテン



HP	320
MP	30
攻撃力	95
守備力	30
すばやさ	120

モシャスで、パーティ内の仲間モンスターに変身する魔物。強いメンバーに変身された場合、そのまま戦うのは危険なので、ラーのかがみなどでもとにもどそう。

経験値 550　ゴールド 85G　宝 ちいさなメダル ★★☆☆☆

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】
●モシャス【呪文／自分／相手モンスターの誰かに変身】

◎よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、バギ系、炎系、メガンテ、たいあたり

△効きにくい攻撃：ザキ系、ラリホー系、マヒ系、毒系、マホトーン系、1ターン休み系

×効かない攻撃：マホトラ系

図鑑No. 108 のろいのマスク

仲間になりやすさ —

生息地：前 チゾットの山道周辺（北部）、前 後 グランバニア周辺、試練の洞窟、デモンズタワーなど



HP	70
MP	0
攻撃力	90
守備力	90
すばやさ	72

呪いの力で動く兜。能力値は守備力がやや高い程度だが、こちらに呪いをかけるのがやっかい。さそうおどりやなめまわしなどで動きを止めておくのが無難だ。

経験値 210　ゴールド 40G　宝 てっかめん ★★½☆☆

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】
●呪い【1体／たまに1ターン休み、または歩くたびにHP減少】

◎よく効く攻撃：メガンテ、たいあたり、ルカニ系、1ターン休み系

△効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、バギ系、炎系、ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系

×効かない攻撃：ヒャド系、吹雪系、毒系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 109 オークキング

仲間になりやすさ ♥♥♥ ▶P.375

生息地：前 チゾットの山道周辺（北部）、前 後 グランバニア周辺、試練の洞窟、デモンズタワーなど



HP	115
MP	20
攻撃力	110
守備力	65
すばやさ	70

オーク族のエリート戦士。ザオラルを唱えて、チカラつきた魔物を生き返らせる。マホトーンで呪文を封じて戦うか、ほかの魔物よりも先に倒してしまいたい。

経験値 205　ゴールド 65G　宝 けがわのマント ★★★☆☆

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ザオラル【呪文／味方1体／蘇生】

◎よく効く攻撃：メラ系、バギ系、メガンテ、たいあたり、マホトーン系

△効きにくい攻撃：イオ系、ニフラム系、メダパニ系、毒系、マヌーサ系、マホトラ系

×効かない攻撃：ザキ系、マヒ系、1ターン休み系

図鑑No. 110 ガボット

仲間になりやすさ —

生息地：前 後 試練の洞窟



HP	110
MP	0
攻撃力	105
守備力	62
すばやさ	52

体内で毒ガスを生み出すモンスター。もうどくのきりを吐き出して相手を猛毒に冒そうとする。メダパニが確実に効くので、混乱させつつ戦うといいだろう。

経験値 190　ゴールド 55G　宝 どくけしそう ★★½☆☆

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】　●もうどくのきり【1体／猛毒】

◎よく効く攻撃：ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、メダパニ系

△効きにくい攻撃：毒系

×効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.111 シールドヒッポ

仲間になりやすさ —

生息地：前 試練の洞窟、前 後 デモンズタワー



HP	100
MP	0
攻撃力	105
守備力	120
すばやさ	45

鉄製の盾を持った、カバ型の魔物。使ってくるのは直接攻撃のみで、身を守ることも多い。ほかのモンスターがいるときは、倒すのをあとまわしにしてかまわない。

経験値	ゴールド	宝
202	60G	てつのたて ★★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●防御【自分／ダメージ激減】

よく効く攻撃：メガンテ、たいあたり、ルカニ系

効きにくい攻撃：ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、炎系、吹雪系、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.112 ホークマン

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.377

生息地：前 後 デモンズタワー



HP	93
MP	4
攻撃力	95
守備力	62
すばやさ	70

鋼鉄の剣をたずさえた、空のハンター。攻撃をかわすことが多いので、確実に当たる呪文や特技を使っていこう。メラ系やヒャド系、吹雪系などがオススメだ。

経験値	ゴールド	宝
185	51G	はがねのつるぎ ★★½

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●斬りつけ【1体／ダメージ】 ●バギ【呪文／全体／バギ系】

よく効く攻撃：メラ系、ヒャド系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり

効きにくい攻撃：ザキ系、ニフラム系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マホトラ系

効かない攻撃：ラリホー系

図鑑No.113 デビルダンサー

仲間になりやすさ —

生息地：前 後 試練の洞窟、デモンズタワー



HP	78
MP	0
攻撃力	84
守備力	60
すばやさ	63

ハデな姿の陽気な魔族。相手の動きを止める、さそうおどりやねむりこうげきを使ってくる。ラリホーマなどで眠らせれば、一方的にダメージを与えることが可能。

経験値	ゴールド	宝
225	45G	おどりこのふく ★★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ねむりこうげき【1体／ダメージ+眠り】 ●ふしぎなおどり2【1体／MP減少】 ●さそうおどり【1体／1ターン休み】

よく効く攻撃：メラ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり

効きにくい攻撃：ザキ系、ニフラム系、メダパニ系、マヒ系、毒系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.114 アームライオン

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.378

生息地：前 後 デモンズタワー



HP	110
MP	0
攻撃力	117
守備力	72
すばやさ	78

8本の手足を持つライオン。デモンズタワー内の魔物のなかでもとくに攻撃力が高く、さらに1ターンに2回行動する。バギ系やギラ系の攻撃ですばやく倒そう。

経験値	ゴールド	宝
240	70G	てつのツメ ★★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●切り裂き【1体／ダメージ】 ●やくそう【味方1体／HP回復】

よく効く攻撃：バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり

効きにくい攻撃：メラ系、ヒャド系、吹雪系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、毒系、マヌーサ系

効かない攻撃：ザキ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

図鑑No.115 マムー

仲間になりやすさ —

生息地：前 名産博物館周辺、後 レヌール城周辺（南部）、ルラフェン周辺（北西部）、封印のほこら周辺など



HP	99
MP	0
攻撃力	105
守備力	45
すばやさ	51

緑色の身体に青色のたてがみを生やした魔獣。かみついたり、蹴飛ばしたりしてくるほか、ベホマスライムを呼ぶ。倒すと、まれにすばやさのたねを落とす。

経験値 183　ゴールド 37G　宝 すばやさのたね ★★☆☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●蹴飛ばし【1体／ダメージ】
●仲間呼び【ベホマスライムを呼ぶ】

よく効く攻撃：メラ系、バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

効きにくい攻撃：ヒャド系、吹雪系、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系

効かない攻撃：毒系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.116 エリミネーター

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.371

生息地：前 名産博物館周辺、後 エルヘブン周辺（南部）、天空への塔、封印のほこら周辺など



HP	83
MP	0
攻撃力	75
守備力	71
すばやさ	61

覆面をつけた死刑執行人。1ターンに2回行動するうえ、みなごろしなどで大ダメージを与えてくる。攻撃呪文の多くが効きにくいなか、メラ系だけはよく効く。

経験値 195　ゴールド 54G　宝 いしのオノ ★★★☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】
●みなごろし【自分以外の敵味方1体／大ダメージ】

よく効く攻撃：メラ系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

効きにくい攻撃：ギラ系、イオ系、ヒャド系、炎系、吹雪系、毒系、マヌーサ系

効かない攻撃：ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.117 バルーン

仲間になりやすさ —

生息地：前 後 デモンズタワー、後 古代の遺跡周辺（南部）、エルヘブン周辺（北部）、天空への塔など



HP	119
MP	10
攻撃力	89
守備力	73
すばやさ	64

不気味な模様の翼を持ったモンスター。こちらを混乱させようと、メダパニを唱えてくる。混乱させられてしまう前に、バギ系の呪文を併用して手早く倒したい。

経験値 217　ゴールド 60G　宝 てんしのすず ★★☆☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●メダパニ【呪文／1体／混乱】

よく効く攻撃：バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

効きにくい攻撃：ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

効かない攻撃：（なし）

図鑑No.118 デンタザウルス

仲間になりやすさ —

生息地：前 名産博物館周辺、後 エルヘブン周辺（南部）、ルラフェン周辺（北西部）、封印のほこら周辺など



HP	113
MP	0
攻撃力	121
守備力	115
すばやさ	49

強固な外骨格に覆われた、肉食の恐竜。守備力が高いうえ、攻撃呪文があまり効かないため、ダメージを与えにくい。ルカニなどで守備力を下げてから攻撃しよう。

経験値 225　ゴールド 45G　宝 ちからのたね ★½☆☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●突進【1体／ダメージ】
●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】　●ちからため【自分／つぎの直接攻撃の威力増加】

よく効く攻撃：メガンテ、たいあたり

効きにくい攻撃：ギラ系、イオ系、ヒャド系、炎系、吹雪系、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.119 ガネーシャ

仲間になりやすさ ――

生息地：後 名産博物館周辺、天空への塔周辺



HP	150
MP	0
攻撃力	137
守備力	75
すばやさ	56

神の化身と呼ばれるゾウ。突進してきて、パーティメンバーを馬車のなかに弾き飛ばす。メダパニで混乱させれば、ほとんどダメージを受けずに倒すことが可能だ。

経験値	ゴールド	宝
264	70G	いのちのきのみ ★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●踏みつけ【1体／ダメージ】 ●おたけび【全体／1ターン休み】 ●猛烈に突進【1体／馬車内に弾き飛ばす】

よく効く攻撃：メラ系、ルカニ系、メダパニ系

効きにくい攻撃：ヒャド系、バギ系、吹雪系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系

効かない攻撃：ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、マホトラ系

図鑑No.120 ボスガルム

ドラゴン系

仲間になりやすさ ――

生息地：前 名産博物館周辺、後 エルヘブン周辺（南部）、封印のほこら周辺、封印の洞窟など



HP	130
MP	0
攻撃力	130
守備力	81
すばやさ	63

赤いウロコの大型ドラゴン。すなけむりを吐き、こちらの攻撃をミスさせようとする。メラ系などの呪文がよく効くほか、ドラゴンキラーでの直接攻撃も有効。

経験値	ゴールド	宝
245	63G	ファイトいっぱつ ★★½

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●すなけむり【全体／命中率低下】

よく効く攻撃：メラ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

効きにくい攻撃：ザキ系、ラリホー系、マヒ系、1ターン休み系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.121 シャドーサタン

仲間になりやすさ ――

生息地：後 エルヘブン周辺（北部＆南部）、神の塔周辺（東部）、古代の遺跡周辺（南部）、天空への塔



HP	115
MP	9
攻撃力	110
守備力	93
すばやさ	77

背中に大きな翼を持った上級悪魔。相手の息の根を止めるザキの呪文がやっかいだ。それに加えてヒャダルコも唱えるので、マホトーンなどで呪文を封じたい。

経験値	ゴールド	宝
252	60G	ふしぎなきのみ ★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ヒャダルコ【呪文／全体／ヒャド系】 ●ザキ【呪文／1体／息の根を止める】

よく効く攻撃：メガンテ、たいあたり、ルカニ系

効きにくい攻撃：ギラ系、イオ系、炎系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、毒系、マヌーサ系、マホトラ系

効かない攻撃：ヒャド系、吹雪系、ザキ系、マヒ系、1ターン休み系

図鑑No.122 マドハンド

仲間になりやすさ ――

生息地：後 名産博物館周辺、天空への塔周辺、封印の洞窟



HP	93
MP	0
攻撃力	83
守備力	60
すばやさ	71

手の形をした泥の魔物。集団で現れ、頻繁に同族の仲間やゴーレムを呼ぶ。戦いを長引かせたくなければ、複数の相手にダメージを与える呪文などで攻撃しよう。

経験値	ゴールド	宝
110	35G	キメラのつばさ ★★½

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●仲間呼び【マドハンドかゴーレムを呼ぶ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

効きにくい攻撃：ザキ系、ニフラム系、マヒ系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.123 ゴーレム

仲間になりやすさ ♥♥♥ ▶P.383

生息地：後 エルヘブン周辺(北部&南部)、神の塔周辺(東部)、古代の遺跡周辺(南部)、天空への塔



HP	190
MP	0
攻撃力	160
守備力	150
すばやさ	51
経験値	330
ゴールド	90G
宝	ちからのたね ★★☆☆☆

土の人形に魂が吹きこまれたもの。ひたすら直接攻撃をくり返してくる。受けるダメージをスカラやスクルトで減らすか、マヌーサなどでミスを誘うといい。

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】

よく効く攻撃：メラ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

効きにくい攻撃：ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、1ターン休み系

効かない攻撃：毒系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.124 リザードマン

仲間になりやすさ ——

生息地：後 エルヘブン周辺(北部&南部)、古代の遺跡周辺(南部)、天空への塔、封印の洞窟など



HP	127
MP	4
攻撃力	105
守備力	95
すばやさ	78
経験値	215
ゴールド	65G
宝	のこぎりがたな ★★★☆☆

竜人族の剣士。剣で激しく相手に斬りつけたり、ルカナンなどの呪文を唱えたりする。ザキ系をのぞく攻撃呪文と、マホトーン系の呪文などが効果的。

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●斬りつけ【1体／ダメージ】 ●ルカナン【呪文／全体／守備力低下】 ●スカラ【呪文／自分／守備力上昇】

よく効く攻撃：メラ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、マホトーン系

効きにくい攻撃：ザキ系、ニフラム系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトラ系、1ターン休み系

効かない攻撃：ラリホー系

図鑑No.125 ひくいどり

仲間になりやすさ ——

生息地：後 エルヘブン周辺(北部)、古代の遺跡周辺(南部)、天空への塔、封印の洞窟



HP	95
MP	0
攻撃力	89
守備力	80
すばやさ	82
経験値	238
ゴールド	63G
宝	りりょくのつえ ★★½☆☆

火を食べると言われる怪鳥。かえんのいきでパーティ全員にダメージを与えてくる。ヒャダルコやこごえるふぶきなどがよく効くほか、ラリホー系の攻撃も有効だ。

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●かえんのいき【全体／炎系】

よく効く攻撃：ヒャド系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

効きにくい攻撃：ギラ系、イオ系、炎系、ザキ系、マヒ系、毒系、1ターン休み系

効かない攻撃：メラ系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.126 ケンタラウス

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.384

生息地：後 名産博物館周辺、天空への塔周辺、天空への塔



HP	130
MP	5
攻撃力	120
守備力	94
すばやさ	69
経験値	270
ゴールド	75G
宝	まほうのせいすい ★★½☆☆

二足歩行で活動するウマ型の魔物。前脚を利用して攻撃を行うほか、一度だけベホイミも使う。呪文や特技は大半のものが通用するので、倒すのはさほど難しくない。

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ベホイミ【呪文／自分／HP回復】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、炎系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、マホトーン系

効きにくい攻撃：ラリホー系、毒系

効かない攻撃：(なし)

図鑑No. 127 ブリザードマン

仲間になりやすさ ♥ ▶P.382

生息地：後 海の神殿



HP	104
MP	6
攻撃力	105
守備力	73
すばやさ	73

手から球状の冷気を放つ精霊の戦士。パーティ全員にダメージを与える、こごえるふぶきが強力だ。メダパニやニフラムを唱えられるなら、積極的に活用していこう。

経験値 290　ゴールド 60G　宝 シルクハット

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ヒャダルコ【呪文／全体／ヒャド系】　●こごえるふぶき【全体／吹雪系】

◎よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、炎系、ルカニ系、マホトーン系

△効きにくい攻撃：ザキ系、ラリホー系、マヒ系、毒系

×効かない攻撃：ヒャド系、吹雪系、マホトラ系

図鑑No. 128 ゾンビナイト

ゾンビ系

仲間になりやすさ ―

生息地：後 海の神殿、地下遺跡の洞窟、封印の洞窟



HP	167
MP	0
攻撃力	115
守備力	53
すばやさ	45

無念のあまり成仏できずにいる騎士。直接攻撃のほかにどくこうげきを使い、こちらを毒に冒してくる。ヒャド系とザキ系以外の攻撃呪文などで手早く倒したい。

経験値 282　ゴールド 40G　宝 ブラッドメイル

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●どくこうげき【1体／ダメージ＋毒】

◎よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、バギ系、デイン系、炎系、メガンテ、たいあたり、ニフラム系、ルカニ系

△効きにくい攻撃：ヒャド系、吹雪系、メダパニ系

×効かない攻撃：ザキ系、ラリホー系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

図鑑No. 129 ネクロマンサー

仲間になりやすさ ―

生息地：後 海の神殿、名産博物館周辺、天空への塔周辺



HP	132
MP	30
攻撃力	98
守備力	115
すばやさ	75

死者をあやつる呪術師。ザオラルを唱えて、倒れた魔物を生き返らせる。マホトーンやマホカンタも使うので、呪文には頼らずに直接攻撃や特技で攻めるといい。

経験値 325　ゴールド 90G　宝 いのりのゆびわ

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●マホトーン【呪文／全体／呪文封じ】　●マホカンタ【呪文／味方1体／呪文反射】　●ザオラル【呪文／味方1体／蘇生】

◎よく効く攻撃：バギ系、デイン系

△効きにくい攻撃：ザキ系、ニフラム系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

×効かない攻撃：（なし）

図鑑No. 130 スライムベホマズン

仲間になりやすさ ♥ ▶P.389

生息地：後 天空への塔



HP	156
MP	120
攻撃力	99
守備力	99
すばやさ	58

ベホマズンの呪文を覚え、体色も黄緑色になったキングスライムの変種。名前のとおり、ベホマズンを唱える。HPを回復される前に、集中攻撃をして倒そう。

経験値 380　ゴールド 100G　宝 ふっかつのたま

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●マホトラ【呪文／1体／MP吸収】　●ベホマズン【呪文／味方全体／HP回復】

◎よく効く攻撃：ほぼ全部（ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系をのぞく）

△効きにくい攻撃：ザキ系、マヒ系、マホトーン系、1ターン休み系

×効かない攻撃：ラリホー系、毒系

図鑑No. 131 じゃしんのへいたい

仲間になりやすさ —

生息地 後 名産博物館周辺、天空への塔周辺、天空への塔



HP	115
MP	0
攻撃力	125
守備力	105
すばやさ	77

邪神の信者である兵士。手に持ったヤリで、鋭く突き刺してくる。複数で現れる場合も多いが、おたけびなどを使えば、まとめて動きを止めることができる。

経験値 270　ゴールド 63G　宝 てつのむねあて

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●突き刺し【1体／ダメージ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、バギ系、デイン系、炎系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、毒系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：ラリホー系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 132 ビヒーモス

仲間になりやすさ —

生息地 後 天空への塔



HP	138
MP	2
攻撃力	135
守備力	160
すばやさ	56

金属製のよろいと2枚の盾で守りを固めている、カバの魔物。身を守ったりアストロンを唱えたりして攻撃を行わないことも多いので、倒すのはあとまわしでいい。

経験値 295　ゴールド 80G　宝 てつのたて

行動 ●突進【1体／ダメージ】 ●アストロン【呪文／自分／攻撃無効化】
●防御【自分／ダメージ激減】

よく効く攻撃：メガンテ、たいあたり、ルカニ系、マホトーン系

効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、ザキ系、マヒ系、マホトラ系

効かない攻撃：（なし）

図鑑No. 133 ガーゴイル

仲間になりやすさ —

生息地 後 天空への塔、封印の洞窟



HP	123
MP	3
攻撃力	140
守備力	96
すばやさ	80

地獄にある門を守る番人。ラリホーを唱えるほか、身を守りながら同族の仲間を呼び寄せる場合もある。ギラ系やバギ系の呪文などを使い、早めに倒してしまおう。

経験値 290　ゴールド 85G　宝 スネークソード

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ラリホー【呪文／全体／眠り】
●仲間呼び【防御＋ガーゴイルを呼ぶ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、バギ系、炎系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

効きにくい攻撃：ザキ系、マヒ系、1ターン休み系

効かない攻撃：ラリホー系、マホトラ系

図鑑No. 134 ソルジャーブル

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.390

生息地 後 天空への塔、地下遺跡の洞窟、封印の洞窟



HP	143
MP	0
攻撃力	154
守備力	110
すばやさ	78

鋭いキバと頭部のツノが特徴的な魔物。ときおり大きく息を吸いこんで、つぎの直接攻撃の威力を上げる。マヌーサやまぶしいひかりでミスを誘うと戦いやすい。

経験値 335　ゴールド 90G　宝 バトルアックス

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●振りまわし【1体／ダメージ】
●きあいため【自分／つぎの直接攻撃の威力増加】

よく効く攻撃：メラ系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

効きにくい攻撃：ヒャド系、バギ系、吹雪系、ラリホー系、毒系、1ターン休み系

効かない攻撃：ザキ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 135 サターンヘルム

仲間になりやすさ ♥ ▶P.391

生息地：後 地下遺跡の洞窟、封印の洞窟



HP	115
MP	0
攻撃力	130
守備力	135
すばやさ	95

悪魔だけが身につけることのできる、意志を持った兜。呪いをかけて、行動を封じたりしてくる。倒すと、まれにサタンヘルムという名前の装備品を落とす。

経験値 294 ゴールド 95G 宝 サタンヘルム ★★☆☆

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】
●呪い【1体／たまに呪文封じ、または歩くたびにMP減少】

よく効く攻撃
ルカニ系

効きにくい攻撃
ギラ系、イオ系、ヒャド系、炎系、吹雪系

効かない攻撃
バギ系、デイン系、ザキ系、ラリホー系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

図鑑No. 136 グレイトマムー

仲間になりやすさ —

生息地：後 地下遺跡の洞窟



HP	140
MP	0
攻撃力	145
守備力	70
すばやさ	70

魔族の手によって改良をほどこされたマムー。大きなアゴや脚を利用して攻撃を行う。複数で現れたときは、ラリホーやあまいいきなどで何匹かを眠らせるといい。

経験値 310 ゴールド 65G 宝 すばやさのたね ★★☆☆

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●蹴飛ばし【1体／ダメージ】

よく効く攻撃
メラ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

効きにくい攻撃
ヒャド系、バギ系、吹雪系、ザキ系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、1ターン休み系

効かない攻撃
マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 137 イズライール

仲間になりやすさ —

生息地：後 地下遺跡の洞窟、迷いの森周辺、封印の洞窟



HP	135
MP	20
攻撃力	140
守備力	121
すばやさ	79

上級悪魔のなかでも、選りすぐりの精鋭。かえんのいきとベホマラーがやっかいなので、メラ系やヒャド系の呪文を使って手早く倒そう。マホトーンなども効果的。

経験値 401 ゴールド 110G 宝 ようせいのけん ★★½☆

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ベホマラー【呪文／味方全体／HP回復】
●かえんのいき【全体／炎系】

よく効く攻撃
メラ系、ヒャド系、吹雪系

効きにくい攻撃
ギラ系、イオ系、炎系、ザキ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトラ系、1ターン休み系

効かない攻撃
ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系

図鑑No. 138 サウルスロード

仲間になりやすさ —

生息地：後 地下遺跡の洞窟、封印の洞窟



HP	135
MP	0
攻撃力	165
守備力	125
すばやさ	61

恐竜たちのリーダー。みずからの命を捨ててくり出す、たいあたりが強力だ。HPが残り少なくなるまでは使わないので、集中的に攻撃し、一気に倒してしまおう。

経験値 376 ゴールド 95G 宝 まもりのたね ★★☆☆

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●突進【1体／ダメージ】
●たいあたり【1体／自分を犠牲にして大ダメージ】

よく効く攻撃
メガンテ、たいあたり

効きにくい攻撃
ヒャド系、吹雪系、ラリホー系、メダパニ系、マヌーサ系

効かない攻撃
ザキ系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

図鑑No. 139 りゅうせんし

ドラゴン系

仲間になりやすさ —

生息地：後 地下遺跡の洞窟、大神殿



HP	123
MP	0
攻撃力	160
守備力	115
すばやさ	88

真紅の皮膚があざやかな、半人半竜の戦士。剣で攻撃するほかに仲間を呼ぶこともあるが、イオ系やバギ系の呪文などを使えば、呼ばれた仲間ごと攻撃できる。

経験値 380　ゴールド 81G　宝 はがねのつるぎ ★★☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●斬りつけ【1体／ダメージ】
●仲間呼び【りゅうせんしを呼ぶ】

よく効く攻撃：メラ系、イオ系、バギ系

効きにくい攻撃：ザキ系、マヒ系、毒系、1ターン休み系

効かない攻撃：ニフラム系、ラリホー系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 140 シルバーデビル

仲間になりやすさ —

生息地：後 迷いの森周辺、サンタローズ周辺（北部）、封印の洞窟、ボブルの塔



HP	140
MP	8
攻撃力	130
守備力	110
すばやさ	77

サルのような姿をした、銀色の悪魔。ベギラマを唱えたり、マホキテでMPの回復を図ったりする。マホトラが確実に効くので、MPを奪ってしまうのがオススメだ。

経験値 403　ゴールド 100G　宝 エルフののみぐすり ★★☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ベギラマ【呪文／全体／ギラ系】
●マホキテ【呪文／味方1体／受けた呪文のMP吸収】

よく効く攻撃：ヒャド系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、マホトラ系

効きにくい攻撃：ギラ系、炎系、メダパニ系、毒系、マホトーン系、1ターン休み系

効かない攻撃：ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系

図鑑No. 141 ラムポーン

仲間になりやすさ —

生息地：後 迷いの森周辺、迷いの森



HP	128
MP	4
攻撃力	138
守備力	101
すばやさ	75

濃い青色の尾とたてがみが目立つ、ウマ型の魔物。ときおり、馬車のドアを閉めることがある。それ以降は攻撃をしてこなくなるので、ほかの魔物から先に倒そう。

経験値 350　ゴールド 68G　宝 まもののエサ ★★☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●スカラ【呪文／自分／守備力上昇】
●馬車のドアを閉める

よく効く攻撃：デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、マホトーン系

効きにくい攻撃：ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系

効かない攻撃：マホトラ系

図鑑No. 142 ドラゴンゾンビ

ドラゴン系　ゾンビ系

仲間になりやすさ —

生息地：後 迷いの森周辺、サンタローズ周辺（北部）



HP	240
MP	0
攻撃力	173
守備力	55
すばやさ	48

古代の竜がゾンビとしてよみがえったもの。HPと攻撃力が高めで、こごえるふぶきも使う。ドラゴンキラーかゾンビキラーで攻撃すれば、大ダメージを与えられる。

経験値 450　ゴールド 55G　宝 はめつのたて ★★☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●こごえるふぶき【全体／吹雪系】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

効きにくい攻撃：ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メダパニ系、マヌーサ系

効かない攻撃：ザキ系、ラリホー系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 143 メガザルロック

仲間になりやすさ ♥ ▶P.392

生息地：後 迷いの森周辺、迷いの森、ボブルの塔、謎の洞窟



HP	220
MP	5
攻撃力	105
守備力	195
すばやさ	52
経験値	340
ゴールド	70G
宝	いのちのいし ★★☆☆

つねに笑みを浮かべている真っ赤な岩。魔物が何体か倒されると、メガザルを唱える。ラリホーなどで眠らせたのち、守備力を下げてから攻撃するといいだろう。

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】
●メガザル【呪文／味方全体／自分を犠牲にして蘇生】

◎よく効く攻撃
ルカニ系

△効きにくい攻撃
ほぼ全部（ニフラム系、ルカニ系、ラリホー系、メダパニ系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系をのぞく）

×効かない攻撃
毒系、1ターン休み系

図鑑No. 144 メタルキング

メタル系

仲間になりやすさ ——

生息地：後 エビルマウンテン、謎の洞窟



HP	7
MP	20
攻撃力	97
守備力	1023
すばやさ	152
経験値	30010
ゴールド	15G
宝	ちいさなメダル ★★☆☆

メタルスライムたちの王。すぐに逃げることが多いが、倒せば莫大な経験値を得られる。まじんのかなづちやどくばりを装備し、会心の一撃や急所突きに賭けたい。

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●パルプンテ【呪文／何かが起こる（→P.72）】

◎よく効く攻撃
（なし）

△効きにくい攻撃
（なし）

×効かない攻撃
ほぼ全部（ニフラム系、マヌーサ系、マホトーン系をのぞく）

図鑑No. 145 オーガヘッド

仲間になりやすさ ——

生息地：後 迷いの森、ボブルの塔



HP	109
MP	25
攻撃力	103
守備力	230
すばやさ	90
経験値	390
ゴールド	112G
宝	ふしぎなきのみ ★★☆☆

複数の小型の魔物によって構成されるモンスター。守備力が高く、補助呪文を得意とする。スカラやマヌーサを使われたら、特技や道具などでの攻撃に切りかえよう。

行動
●ルカニ【呪文／1体／守備力低下】 ●マヌーサ【呪文／全体／命中率低下】 ●マホトーン【呪文／全体／呪文封じ】
●スカラ【呪文／味方1体／守備力上昇】 ●弾け飛ぶ【全体／自爆してダメージ】 ●作戦変更【全体／作戦を変更】

◎よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、炎系、メガンテ、たいあたり、マホトーン系、1ターン休み系

△効きにくい攻撃
毒系、マホトラ系

×効かない攻撃
（なし）

図鑑No. 146 アンクルホーン

仲間になりやすさ ♥♥♥ ▶P.393

生息地：後 迷いの森、ボブルの塔



HP	180
MP	13
攻撃力	147
守備力	120
すばやさ	85
経験値	410
ゴールド	120G
宝	デビルアーマー ★★½☆

大きなツノが特徴的な、獣人型の悪魔。ベギラゴンやバギクロスなどで全員にダメージを与えてくる。最初に呪文を封じれば、格段に戦いやすくなるはずだ。

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ベギラゴン【呪文／全体／ギラ系】
●ヒャダルコ【呪文／全体／ヒャド系】 ●バギクロス【呪文／全体／バギ系】

◎よく効く攻撃
（なし）

△効きにくい攻撃
ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マホトラ系

×効かない攻撃
1ターン休み系

図鑑No.147 へびておとこ

仲間になりやすさ ―

生息地 後 サンタローズ周辺（北部）、大神殿



HP	131
MP	5
攻撃力	152
守備力	100
すばやさ	77

呪術の失敗の代償として、両腕がヘビになってしまった男。相手を眠らせる攻撃を複数持つ。おたけびなどが確実に効くので、行動させないまま倒すことも可能。

経験値	ゴールド	宝
370	82G	スネークソード

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●かみつき【1体／ダメージ】 ●ねむりこうげき【1体／ダメージ＋眠り】 ●ラリホーマ【呪文／全体／眠り】

よく効く攻撃
イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、毒系、1ターン休み系

効きにくい攻撃
メラ系、ギラ系、炎系、ザキ系、ルカニ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系

効かない攻撃
（なし）

図鑑No.148 グレンデル

仲間になりやすさ ―

生息地 後 サンタローズ周辺（北部）、ボブルの塔



HP	155
MP	10
攻撃力	170
守備力	140
すばやさ	80

獣人族の屈強な戦士。身を守ったり、ベホイミで自分のHPを回復させたりと、こちらに攻撃を仕掛けてこないことも多い。倒すのは最後でかまわないだろう。

経験値	ゴールド	宝
393	109G	くさりかたびら

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●振りまわし【1体／ダメージ】 ●ベホイミ【呪文／自分／HP回復】 ●防御【自分／ダメージ激減】

よく効く攻撃
メガンテ、たいあたり、ルカニ系、毒系、マホトーン系

効きにくい攻撃
バギ系、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系

効かない攻撃
マホトラ系

図鑑No.149 バルバロッサ

仲間になりやすさ ―

生息地 後 サンタローズ周辺（北部）、封印の洞窟、大神殿



HP	171
MP	16
攻撃力	163
守備力	155
すばやさ	85

ヤギに似た頭部を持つ悪魔。せかいじゅのはを使って、倒れた魔物を生き返らせることがある。出現した場合は、もっとも優先して倒すべきモンスターだ。

経験値	ゴールド	宝
410	98G	せかいじゅのは

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●メラミ【呪文／1体／メラ系】 ●せかいじゅのは【味方1体／蘇生】

よく効く攻撃
イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり

効きにくい攻撃
ラリホー系、マホトーン系、マホトラ系

効かない攻撃
ザキ系、ニフラム系、マヒ系

図鑑No.150 ホークブリザード

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.400

生息地 後 サンタローズ周辺（北部）、ジャハンナ周辺



HP	150
MP	14
攻撃力	150
守備力	120
すばやさ	80

冷気を体内にたくわえている鳥の魔物。極めて危険な呪文であるザラキを使う。マホトーンなどでザラキを封じるか、メラゾーマを唱えて一撃で倒してしまいたい。

経験値	ゴールド	宝
445	90G	かぜのぼうし

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ザラキ【呪文／全体／息の根を止める】 ●こごえるふぶき【全体／吹雪系】

よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、炎系、メガンテ、たいあたり

効きにくい攻撃
バギ系、デイン系、ザキ系、メダパニ系、マヒ系、1ターン休み系

効かない攻撃
ヒャド系、吹雪系、ラリホー系

図鑑No. 151 ブラックドラゴン
ドラゴン系

仲間になりやすさ ——

生息地 後 ボブルの塔、大神殿



HP	200
MP	0
攻撃力	185
守備力	144
すばやさ	88

漆黒のウロコに覆われた巨大な竜。かえんのいきを吐いたり、相手をわしづかみにしたりする。守備力を下げてから攻撃するか、ヒャド系やバギ系の呪文を使おう。

経験値	ゴールド	宝
630	125G	ちからのたね ★★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●わしづかみ【1体／ダメージ】 ●かえんのいき【全体／炎系】

よく効く攻撃 メガンテ、たいあたり

効きにくい攻撃 イオ系、メダパニ系、マヌーサ系

効かない攻撃 メラ系、ギラ系、炎系、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

図鑑No. 152 バザックス

仲間になりやすさ ——

生息地 後 エビルマウンテン周辺



HP	161
MP	0
攻撃力	173
守備力	137
すばやさ	63

トゲつきの甲羅で胴体が守られている恐竜。猛烈な勢いで突進し、誰かひとりを馬車に押しこんでしまうが、直後にメンバーの入れかえを行えばとくに問題はない。

経験値	ゴールド	宝
470	80G	まもりのたね ★½☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●猛烈に突進【1体／馬車内に弾き飛ばす】

よく効く攻撃 メガンテ、たいあたり、ルカニ系

効きにくい攻撃 ギラ系、ヒャド系、バギ系、炎系、吹雪系、ラリホー系、メダパニ系

効かない攻撃 マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 153 ゴールデンゴーレム

仲間になりやすさ ——

生息地 後 ボブルの塔、ジャハンナ周辺、エビルマウンテン



HP	280
MP	23
攻撃力	175
守備力	130
すばやさ	125

黄金製の像に、生命が宿ったもの。すばやさが高いうえ、バギクロスで全員にダメージを与えてくる強敵だ。そのかわり、倒せば非常に多くのゴールドが得られる。

経験値	ゴールド	宝
130	1023G	まじんのかなづち ★★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●振りまわし【1体／ダメージ】 ●バギクロス【呪文／全体／バギ系】

よく効く攻撃 ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

効きにくい攻撃 バギ系、メガンテ、たいあたり、毒系、マヌーサ系

効かない攻撃 ザキ系、メダパニ系、マヒ系、1ターン休み系

図鑑No. 154 メタルドラゴン
ドラゴン系

仲間になりやすさ ——

生息地 後 ボブルの塔、大神殿、ジャハンナ周辺



HP	172
MP	0
攻撃力	210
守備力	210
すばやさ	94

竜の形をした機械。大半の呪文は効果が薄いので、ルカナンなどを使ったあと、直接攻撃で攻めていこう。倒すと、貴重なメタルキングよろいをまれに落とす。

経験値	ゴールド	宝
610	93G	メタルキングよろい ★☆☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●踏みつけ【1体／ダメージ】 ●仲間呼び【ゴーレムを呼ぶ】

よく効く攻撃 メガンテ、たいあたり

効きにくい攻撃 メラ系、ギラ系、ヒャド系、デイン系、炎系、吹雪系、毒系

効かない攻撃 バギ系、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

図鑑No.155
あくましんかん
仲間になりやすさ —

生息地 後 大神殿、エビルマウンテン



HP	179
MP	80
攻撃力	165
守備力	123
すばやさ	75

とある邪教の神官。1ターンに2回行動することがあるほか、ザオリクの呪文も使う。攻撃を集中して最初に倒し、ほかの魔物を生き返らせないようにしたい。

経験値 550 ゴールド 117G 宝 ちいさなメダル

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マホカンタ【呪文／味方1体／呪文反射】 ●ザオリク【呪文／味方1体／蘇生】

よく効く攻撃
メガンテ、たいあたり、ルカニ系

効きにくい攻撃
ヒャド系、バギ系、吹雪系、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系

効かない攻撃
（なし）

図鑑No.156
シュプリンガー
仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.404

生息地 後 ボブルの塔、大神殿、エビルマウンテン、謎の洞窟



HP	175
MP	16
攻撃力	190
守備力	145
すばやさ	91

竜人族のエリート戦士。剣で斬りつけてくるほか、スカラやルカナンを唱える。マホトーン系がよく効くので、呪文を使われたくなければ先に封じてしまおう。

経験値 490 ゴールド 98G 宝 はがねのつるぎ

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●斬りつけ【1体／ダメージ】 ●ルカナン【呪文／全体／守備力低下】 ●スカラ【呪文／自分／守備力上昇】

よく効く攻撃
メラ系、イオ系、ヒャド系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、マホトーン系

効きにくい攻撃
ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系

効かない攻撃
マホトラ系

図鑑No.157
エビルマスター
仲間になりやすさ ♥♥♥ ▶P.401

生息地 後 封印の洞窟、エビルマウンテン



HP	180
MP	36
攻撃力	154
守備力	155
すばやさ	81

素性不明の魔物使い。仲間を呼び寄せたり、ベホマラーでモンスター全員のHPを回復させたりする。おたけびなどを使えば、確実に動きを止めることが可能だ。

経験値 400 ゴールド 110G 宝 デビルアーマー

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ベホマラー【呪文／味方全体／HP回復】 ●ふしぎなおどり3【1体／MP減少】 ●仲間呼び【防御＋エビルマスターを呼ぶ】 ●仲間呼び【ブルーイーターを呼ぶ】

よく効く攻撃
メラ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、1ターン休み系

効きにくい攻撃
ラリホー系、毒系、マホトラ系

効かない攻撃
（なし）

図鑑No.158
レッドイーター
仲間になりやすさ —

生息地 後 封印の洞窟



HP	130
MP	0
攻撃力	170
守備力	70
すばやさ	115

赤色の頭部と、青色の胴体を持つ魔界の生物。ときおりくり出してくる痛恨の一撃が怖い。ニフラムで消し去ったり、メダパニで混乱させたりするといいだろう。

経験値 370 ゴールド 80G 宝 まんげつそう

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●かみつき【1体／ダメージ】 ●高く飛び上がる【1体／ダメージ／たまに大ダメージ】 ●まひこうげき【1体／ダメージ＋マヒ】 ●たいあたり【1体／自分を犠牲にして大ダメージ】

よく効く攻撃
ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ニフラム系、ルカニ系、メダパニ系、1ターン休み系

効きにくい攻撃
メラ系、ギラ系、イオ系、炎系

効かない攻撃
マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 159 ブルーイーター

仲間になりやすさ ―

生息地：後 封印の洞窟



HP	150
MP	0
攻撃力	180
守備力	70
すばやさ	115

レッドイーターと対をなすモンスターで、身体の色も正反対。鋭いツメやキバを使った攻撃を得意とする。レッドイーター同様、ニフラムやザキ系の呪文が効果的。

経験値 310 ゴールド 74G 宝 ほのおのツメ ★★☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●切り裂き【1体／ダメージ】 ●かみつき【1体／ダメージ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、メガンテ、たいあたり、ニフラム系、ルカニ系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：デイン系

効かない攻撃：ヒャド系、バギ系、吹雪系、ラリホー系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 160 ムーンフェイス

仲間になりやすさ ―

生息地：後 封印の洞窟、エビルマウンテン



HP	300
MP	20
攻撃力	138
守備力	55
すばやさ	72

月に棲んでいるとのウワサもある謎の魔物。攻撃を行うことは少ないが、たまにパルプンテを唱える。マホトーンなどで呪文を封じてから戦うのが無難だ。

経験値 380 ゴールド 82G 宝 ちりょくのかぶと ★★☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●パルプンテ【呪文／何かが起こる(→P.72)】 ●まぶしいひかり【全体／命中率低下】 ●防御【自分／ダメージ減少】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、炎系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ニフラム系、ルカニ系

効きにくい攻撃：（なし）

効かない攻撃：ザキ系、マヒ系、マホトラ系

図鑑No. 161 アークデーモン

仲間になりやすさ ♥ ▶P.402

生息地：後 封印の洞窟



HP	305
MP	45
攻撃力	234
守備力	160
すばやさ	70

ミニデーモンが成長した姿。攻撃力が高いうえに、イオナズンの呪文もあやつる。補助呪文はあまり通用しないので、イオ系以外の攻撃呪文を活用して戦おう。

経験値 927 ゴールド 85G 宝 ばくだんいし ★★☆

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●イオナズン【呪文／全体／イオ系】

よく効く攻撃：ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系

効きにくい攻撃：メガンテ、たいあたり、ラリホー系、マヌーサ系、マホトーン系

効かない攻撃：イオ系、ザキ系、ニフラム系、ルカニ系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マホトラ系、1ターン休み系

図鑑No. 162 エビルスピリッツ

ゾンビ系

仲間になりやすさ ―

生息地：後 大神殿、エビルマウンテン周辺、エビルマウンテン、謎の洞窟



HP	155
MP	0
攻撃力	145
守備力	67
すばやさ	108

モンスターの魂の集合体。くろいきりで呪文の効果をすべて無効化したり、たたかいのドラムで魔物全員の攻撃の威力を上げたりするので、優先的に倒したい。

経験値 551 ゴールド 53G 宝 エルフののみぐすり ★★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●あまいいき【全体／眠り】 ●くろいきり【敵味方全体／呪文無効化】 ●作戦変更【全体／作戦を変更】 ●たたかいのドラム【味方全体／直接攻撃の威力増加】

よく効く攻撃：メガンテ、たいあたり

効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、炎系、吹雪系

効かない攻撃：ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.163 グレイトドラゴン

ドラゴン系

仲間になりやすさ ♥ ▶P.405

生息地 後 ジャハンナ周辺、エビルマウンテン



HP	250
MP	0
攻撃力	220
守備力	160
すばやさ	95

全身が金色に輝く強大な竜。はげしいほのおを吐き、全員にダメージを与えてくる。呪文や特技の多くは効かないが、メラ系やイオ系、ルカニ系のものなら有効。

経験値	ゴールド	宝
810	158G	ふっかつのたま ★

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●わしづかみ【1体／ダメージ】
●はげしいほのお【全体／炎系】 ●仲間呼び【グレイトドラゴンを呼ぶ】

◎よく効く攻撃
ルカニ系

△効きにくい攻撃
デイン系、マヌーサ系

✕効かない攻撃
ほぼ全部(メラ系、イオ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、マヌーサ系をのぞく)

図鑑No.164 ダークシャーマン

仲間になりやすさ —

生息地 後 大神殿、エビルマウンテン



HP	170
MP	20
攻撃力	160
守備力	164
すばやさ	88

呪術によって、腕を両方とも大蛇に変化させたモンスター。倒れた魔物をせかいじゅのはで生き返らせることがあるため、最初に倒さないと戦闘が長引きやすい。

経験値	ゴールド	宝
640	110G	まどうしのローブ ★★

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ベギラゴン【呪文／全体／ギラ系】
●マホキテ【呪文／味方1体／受けた呪文のMP吸収】 ●せかいじゅのは【味方1体／蘇生】

◎よく効く攻撃
メガンテ、たいあたり、ニフラム系

△効きにくい攻撃
ギラ系、バギ系、炎系、ザキ系、ルカニ系、ラリホー系、マヒ系、マホトーン系

✕効かない攻撃
イオ系、デイン系、メダパニ系

図鑑No.165 キラーマシン

仲間になりやすさ ♥ ▶P.406

生息地 後 ジャハンナ周辺、エビルマウンテン周辺、エビルマウンテン



HP	179
MP	0
攻撃力	185
守備力	185
すばやさ	98

太古に開発された、戦闘用の機械。両手の武器で1ターンに2回攻撃してくる。メラゾーマやベギラゴンなどの強力な呪文を使って手早く倒してしまおう。

経験値	ゴールド	宝
633	74G	やいばのよろい ★★

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●斬りつけ【1体／ダメージ】
●振りまわし【1体／ダメージ】

◎よく効く攻撃
メガンテ、たいあたり、ルカニ系

△効きにくい攻撃
メダパニ系、マヌーサ系

✕効かない攻撃
イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、ザキ系、ラリホー系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

図鑑No.166 バズズ

仲間になりやすさ —

生息地 後 ジャハンナ周辺、エビルマウンテン



HP	177
MP	30
攻撃力	168
守備力	158
すばやさ	89

紫色の毛並みが特徴的な古代の悪魔。マヒャドやメガザルといった呪文を得意とする。マホトーンなどを使って呪文を封じれば、かなり戦いやすくなるはずだ。

経験値	ゴールド	宝
610	112G	メガンテのうでわ ★★

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ヒャダルコ【呪文／全体／ヒャド系】
●マヒャド【呪文／全体／ヒャド系】 ●メガザル【呪文／味方全体／自分を犠牲にして蘇生】

◎よく効く攻撃
バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、マヌーサ系

△効きにくい攻撃
ザキ系、ラリホー系、マヒ系、毒系

✕効かない攻撃
ヒャド系、吹雪系

図鑑No. 167 れんごくちょう

仲間になりやすさ ―

生息地 後 エビルマウンテン周辺、エビルマウンテン



HP	180
MP	20
攻撃力	170
守備力	160
すばやさ	86

七色の翼を持つ怪鳥。ベギラゴンやはげしいほのおなど、パーティ全員にダメージを与える攻撃を多用する。けんじゃのいしなどで全員のHPを回復させつつ戦おう。

経験値 575　ゴールド 90G　宝 かぜのぼうし ★★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ベギラゴン【呪文／全体／ギラ系】 ●かえんのいき【全体／炎系】 ●はげしいほのお【全体／炎系】

◎よく効く攻撃：イオ系、ヒャド系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

△効きにくい攻撃：バギ系、デイン系、ザキ系、メダパニ系、マヒ系、1ターン休み系

×効かない攻撃：メラ系、ギラ系、炎系、マホトラ系

図鑑No. 168 ライオネック

仲間になりやすさ ♥ ▶P.408

生息地 後 エビルマウンテン、謎の洞窟



HP	250
MP	16
攻撃力	180
守備力	170
すばやさ	97

呪術をあやつる大悪魔。バギクロスを唱えたり、呪いをかけたりしてくる。狙いが定まらなくなる呪いを受けた仲間は、馬車内のメンバーと入れかえたほうがいい。

経験値 580　ゴールド 124G　宝 ダークシールド ★★½☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●バギクロス【呪文／全体／バギ系】 ●呪い【1体／たまに1ターン休み、またはたまに同士討ち】

◎よく効く攻撃：デイン系、メガンテ、たいあたり

△効きにくい攻撃：ほぼ全部(ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ニフラム系、1ターン休み系をのぞく)

×効かない攻撃：ヒャド系、バギ系、吹雪系、1ターン休み系

図鑑No. 169 ガメゴンロード

仲間になりやすさ ―

生息地 後 エビルマウンテン周辺、エビルマウンテン、謎の洞窟



HP	178
MP	24
攻撃力	169
守備力	260
すばやさ	63

ガメゴンたちのリーダー。いなずまを呼び寄せるほか、アストロンなどの呪文も唱える。最初からマホカンタがかかっていることがあるので、呪文を使う場合は注意。

経験値 590　ゴールド 140G　宝 まほうのせいすい ★★★☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マホカンタ【呪文／味方1体／呪文反射】 ●アストロン【呪文／自分／攻撃無効化】 ●ベホマ【呪文／自分／HP回復】 ●いなずま【全体／イオ系】

◎よく効く攻撃：メガンテ、たいあたり、ニフラム系、ルカニ系

△効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、炎系、ザキ系、メダパニ系、マヒ系、毒系

×効かない攻撃：バギ系

図鑑No. 170 ギガンテス

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.407

生息地 後 エビルマウンテン周辺、エビルマウンテン、謎の洞窟



HP	350
MP	0
攻撃力	210
守備力	110
すばやさ	77

山のような大きさの身体を持った、ひとつ目の巨人。みなごろしはすさまじい威力を持つが、ザキ系の攻撃が効かない仲間に戦わせれば、気にしなくてすむ。

経験値 570　ゴールド 70G　宝 ちからのたね ★★☆☆☆

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●踏みつけ【1体／ダメージ】 ●みなごろし【自分以外の敵味方1体／大ダメージ】

◎よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、デイン系、炎系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

△効きにくい攻撃：ラリホー系、マヌーサ系、1ターン休み系

×効かない攻撃：ザキ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 171 フレアドラゴン

ドラゴン系

仲間になりやすさ —

生息地 後 エビルマウンテン



HP	125
MP	0
攻撃力	125
守備力	115
すばやさ	87
経験値	550
ゴールド	95G
宝	いのちのきのみ ★★☆☆☆

全身が高熱の炎からなるドラゴン。はげしいほのお、やけつくいきという2種類の息を吐く。複数で出現したら、マヒャドやザラキなどで早めに数を減らそう。

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●はげしいほのお【全体／炎系】 ●やけつくいき【全体／マヒ】

◎よく効く攻撃：ヒャド系、バギ系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、マヌーサ系

△効きにくい攻撃：デイン系、毒系、1ターン休み系

×効かない攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 172 スカルドン

ゾンビ系

仲間になりやすさ —

生息地 後 エビルマウンテン、謎の洞窟



HP	300
MP	33
攻撃力	190
守備力	93
すばやさ	65
経験値	670
ゴールド	53G
宝	どくばり ★★½☆☆

肉食恐竜の化石が動き出したもの。マヒャドやこごえるふぶきでパーティ全員を攻撃してくる。守備力はあまり高くないので、直接攻撃で攻めればいい。

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マヒャド【呪文／全体／ヒャド系】 ●こごえるふぶき【全体／吹雪系】

◎よく効く攻撃：メガンテ、たいあたり

△効きにくい攻撃：バギ系、ルカニ系、ラリホー系、マヌーサ系、マホトーン系、1ターン休み系

×効かない攻撃：ヒャド系、吹雪系、ザキ系、マヒ系、毒系、マホトラ系

図鑑No. 173 マヌハーン

仲間になりやすさ —

生息地 後 謎の洞窟



HP	200
MP	0
攻撃力	140
守備力	210
すばやさ	99
経験値	519
ゴールド	80G
宝	ばくだんいし ★★★☆☆

小型モンスターの集合体。ばくだんいし、たたかいのドラムなどの道具を多用してくる。ラリホーで眠らせるなどの方法で、行動させないように戦っていくといい。

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ふしぎなおどり3【1体／MP減少】 ●さそうおどり【1体／1ターン休み】 ●ばくだんいし【全体／イオ系】 ●たたかいのドラム【味方全体／直接攻撃の威力増加】

◎よく効く攻撃：ニフラム系

△効きにくい攻撃：ザキ系、ルカニ系、マヒ系、毒系、1ターン休み系

×効かない攻撃：ヒャド系、バギ系、吹雪系、メダパニ系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 174 ワイトキング

ゾンビ系

仲間になりやすさ —

生息地 後 エビルマウンテン



HP	250
MP	36
攻撃力	150
守備力	142
すばやさ	87
経験値	777
ゴールド	5G
宝	まふうじのつえ ★★½☆☆

死霊の王である魔法使い。直接攻撃やバギクロスでダメージを与えてくるほか、まふうじのつえを使うこともある。呪文に頼らず直接攻撃や特技を活用しよう。

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●バギクロス【呪文／全体／バギ系】 ●まふうじのつえ【全体／呪文封じ】

◎よく効く攻撃：デイン系、メガンテ、たいあたり

△効きにくい攻撃：マホトーン系、1ターン休み系

×効かない攻撃：ヒャド系、バギ系、吹雪系、ザキ系、ルカニ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系

図鑑No. 175 ゴルバ

仲間になりやすさ —

生息地：後 エビルマウンテン



HP	150	
MP	0	
攻撃力	169	
守備力	135	
すばやさ	103	

魔界を住処としている小型の動物。鋭いツメで切り裂いたり、もうどくのきりでこちらを猛毒に冒したりしてくる。ヒャド系やバギ系の呪文で攻撃すると効果大だ。

経験値 510　ゴールド 63G　宝 あくまのツメ ★★½

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●切り裂き【1体／ダメージ】 ●もうどくのきり【1体／猛毒】

◎よく効く攻撃：ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、メガンテ、たいあたり

△効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系

×効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 176 ガルバ

仲間になりやすさ —

生息地：後 エビルマウンテン



HP	160	
MP	15	
攻撃力	179	
守備力	139	
すばやさ	103	

ゴルバとつねに行動をともにする魔物。マヌーサを唱えて、こちらを幻に包もうとする。ギラ系の呪文や炎系の特技などで攻撃するか、おたけびで動きを止めよう。

経験値 570　ゴールド 57G　宝 あくまのツメ ★★½

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●かみつき【1体／ダメージ】 ●マヌーサ【呪文／全体／命中率低下】

◎よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、メガンテ、たいあたり、マホトラ系

△効きにくい攻撃：デイン系、ザキ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系

×効かない攻撃：ヒャド系、バギ系、吹雪系

図鑑No. 177 メカバーン

ドラゴン系

仲間になりやすさ —

生息地：後 謎の洞窟



HP	350	
MP	0	
攻撃力	260	
守備力	270	
すばやさ	99	

古代の戦闘用兵器。大半の呪文が効かないうえ、最初からマホカンタがかかっているので、たたかいのドラムを使ったあと、直接攻撃で攻めていくといいだろう。

経験値 978　ゴールド 160G　宝 オリハルコンのキバ ★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】

◎よく効く攻撃：（なし）

△効きにくい攻撃：メダパニ系、1ターン休み系

×効かない攻撃：ほぼ全部（メラ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、メダパニ系、1ターン休み系をのぞく）

図鑑No. 178 ヘルバトラー

仲間になりやすさ ♥ ▶P.409

生息地：後 エビルマウンテン、謎の洞窟



HP	480	
MP	65	
攻撃力	205	
守備力	192	
すばやさ	124	

地獄の優秀な闘士。使ってくる攻撃のうち、イオナズンとはげしいほのおは非常に強力だ。メラゾーマやギガデインなどを惜しまずに使って、早めに倒したい。

経験値 1165　ゴールド 215G　宝 じごくのサーベル ★★

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●飛びかかり【1体／ダメージ】 ●イオナズン【呪文／全体／イオ系】 ●はげしいほのお【全体／炎系】

◎よく効く攻撃：デイン系

△効きにくい攻撃：ギラ系、炎系、ルカニ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系

×効かない攻撃：イオ系、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、1ターン休み系

図鑑No. 179 セルゲイナス

仲間になりやすさ —

生息地：後 謎の洞窟



HP	440
MP	36
攻撃力	250
守備力	185
すばやさ	119

巨大な斧を持った4本足の大悪魔。ダメージが250以上におよぶ痛恨の一撃が最大の脅威だ。ベホマズンも唱えるが、マホトラなどでMPを減らせば使われずにすむ。

経験値 1275　ゴールド 300G　宝 オーガシールド

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●振りまわし【1体／ダメージ】　●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】　●マヒャド【呪文／全体／ヒャド系】　●ベホマズン【呪文／味方全体／HP回復】

よく効く攻撃：ルカニ系

効きにくい攻撃：ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、ラリホー系、マヌーサ系、マホトーン系、1ターン休み系

効かない攻撃：メラ系、ザキ系、ニフラム系、メダパニ系、マヒ系、毒系

図鑑No. 180 プクプク

仲間になりやすさ —

生息地：前 山奥の村近海



HP	62
MP	0
攻撃力	69
守備力	40
すばやさ	50

フグのような姿の魔物。身体を膨張させて攻撃してくる。集団で現れることが多いので、全員にまとめてダメージを与えていくと、効率よく倒すことが可能。

経験値 80　ゴールド 30G　宝 やくそう

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●のしかかり【1体／ダメージ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、炎系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：（なし）

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 181 しびれくらげ

仲間になりやすさ ♥♥♥ ▶P.369

生息地：前 海（山奥の村近海をのぞく）、後 海の神殿



HP	50
MP	0
攻撃力	65
守備力	41
すばやさ	48

モンスターと化したクラゲ。やけつくいきなど、こちらをマヒさせる攻撃を多用してくる。イオ系の呪文や炎系の特技でダメージを与え、早めに倒してしまいたい。

経験値 77　ゴールド 22G　宝 まんげつそう

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●まひこうげき【1体／ダメージ+マヒ】　●やけつくいき【全体／マヒ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、バギ系、デイン系、炎系、メガンテ、たいあたり、毒系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：（なし）

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 182 たまてがい

仲間になりやすさ —

生息地：前 山奥の村近海



HP	55
MP	0
攻撃力	80
守備力	97
すばやさ	60

鋭い歯をむき出しにした貝型の魔物。相手を眠らせるあまいいきなどを使ってくるが、逆にこちらがラリホーを唱えたりすれば、確実に眠らせることが可能だ。

経験値 110　ゴールド 47G　宝 まもりのたね

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】　●ねむりこうげき【1体／ダメージ+眠り】　●あまいいき【全体／眠り】

よく効く攻撃：メガンテ、たいあたり、ルカニ系、ラリホー系、毒系

効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、ザキ系、メダパニ系、マヒ系

効かない攻撃：ヒャド系、バギ系、吹雪系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 183 オクトリーチ

仲間になりやすさ —

生息地：前 後 滝の洞窟、前 山奥の村近海、後 海（天空への塔近海をのぞく）



HP	73
MP	0
攻撃力	75
守備力	55
すばやさ	55

多数の足を持つ、タコにも似た姿のモンスター。ふしぎなおどりを踊り、こちらのMPを減らそうとする。攻撃呪文は、ザキ系以外のものなら何でもよく効く。

経験値	ゴールド	宝
95	37G	おどりこのふく

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ふしぎなおどり2【1体／MP減少】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、毒系

効きにくい攻撃：ザキ系、ニフラム系、ルカニ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、1ターン休み系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 184 マーマン

仲間になりやすさ —

生息地：前 後 滝の洞窟、前 海



HP	78
MP	9
攻撃力	85
守備力	72
すばやさ	51

凶暴な半魚人。ツメで切り裂いてくるほか、ルカニも唱える。ルカニを受けると守備力が大きく下がってしまうので、先にマホトーンなどで呪文を封じるのが得策。

経験値	ゴールド	宝
105	45G	てつのツメ

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●切り裂き【1体／ダメージ】
●ルカニ【呪文／1体／守備力低下】

よく効く攻撃：バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、マホトーン系

効きにくい攻撃：ザキ系、ラリホー系、マヒ系、マヌーサ系、マホトラ系

効かない攻撃：（なし）

図鑑No. 185 プチイール

仲間になりやすさ —

生息地：前 後 滝の洞窟、後 海（天空への塔近海をのぞく）



HP	65
MP	0
攻撃力	69
守備力	49
すばやさ	38

成長するとウナギのような姿になる魔物。ふくらませた身体を利用してのしかかってくる。能力値はそれほど高くなく、相手が強い場合は逃げ出すことも。

経験値	ゴールド	宝
99	29G	キメラのつばさ

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●のしかかり【1体／ダメージ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、バギ系、デイン系、炎系、メガンテ、たいあたり

効きにくい攻撃：メダパニ系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 186 シードッグ

仲間になりやすさ —

生息地：前 山奥の村近海、後 海



HP	88
MP	0
攻撃力	89
守備力	63
すばやさ	57

海賊として各地の海で暴れまわっている獣人。手にした刀で、激しく斬りつけてくる。メダパニが確実に効くので、混乱させて同士討ちを狙うのも効果的だ。

経験値	ゴールド	宝
113	45G	のこぎりがたな

行動：●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●斬りつけ【1体／ダメージ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、メダパニ系

効きにくい攻撃：ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、マヌーサ系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.187 ゆうれいせんちょう

仲間になりやすさ ―

生息地 前 海(山奥の村近海をのぞく)



HP	105
MP	0
攻撃力	95
守備力	73
すばやさ	56

幽霊と化した、海賊の船長。直接攻撃を行う以外に、シードッグを呼び寄せることもある。モンスターの数が増えてしまう前に、攻撃を集中させて倒すといい。

経験値	ゴールド	宝
200	100G	シルクハット ★★☆

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●仲間呼び【シードッグを呼ぶ】

よく効く攻撃：メガンテ、たいあたり、ルカニ系

効きにくい攻撃：デイン系、マヌーサ系

効かない攻撃：ヒャド系、バギ系、吹雪系、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.188 キラーシェル

仲間になりやすさ ―

生息地 後 海(天空への塔近海をのぞく)



HP	75
MP	30
攻撃力	87
守備力	110
すばやさ	67

人間を襲う巨大な貝。ザキの呪文が非常に危険なので、呪文を封じるか行動させないように戦いたい。ラリホーマを使って眠らせるのが、もっとも安全だ。

経験値	ゴールド	宝
120	43G	まもりのたね ★★

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●ザキ【呪文/1体/息の根を止める】

よく効く攻撃：メガンテ、たいあたり、ルカニ系

効きにくい攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、炎系、ザキ系、ニフラム系、マヒ系、毒系

効かない攻撃：ヒャド系、バギ系、吹雪系

図鑑No.189 マザーオクト

仲間になりやすさ ―

生息地 後 海の神殿、天空への塔近海



HP	100
MP	0
攻撃力	84
守備力	40
すばやさ	62

オクトリーチの母親。すなけむりを巻き起こすほか、ベホマスライムも呼び寄せる。すなけむりを受けてしまったときは、呪文などでダメージを与えていこう。

経験値	ゴールド	宝
125	53G	まもののエサ ★★☆

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】 ●すなけむり【全体/命中率低下】
●仲間呼び【ベホマスライムを呼ぶ】

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、イオ系、バギ系、デイン系、炎系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、1ターン休み系

効きにくい攻撃：メダパニ系

効かない攻撃：毒系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.190 しんかいりゅう

仲間になりやすさ ―

生息地 前 海(山奥の村近海をのぞく)



HP	140
MP	0
攻撃力	110
守備力	89
すばやさ	67

深海に生息する恐竜の一種。力をためたあとの攻撃の威力は絶大だ。呪文の多くが効きにくいので、ルカナンなどで守備力を下げ、直接攻撃で攻めるのがオススメ。

経験値	ゴールド	宝
210	59G	いのちのきのみ ★★

行動 ●直接攻撃【1体/ダメージ】
●ちからため【自分/つぎの直接攻撃の威力増加】

よく効く攻撃：メガンテ、たいあたり、ルカニ系

効きにくい攻撃：ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、1ターン休み系

効かない攻撃：マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.191 ネーレウス

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.379

生息地 後 海



HP	130
MP	50
攻撃力	110
守備力	103
すばやさ	71

海底を住処とする魔法使い。バギマやいなずまなどで、全員にダメージを与えてくる。呪文を封じてもいなずまは使われるので、ラリホーなどで眠らせるといい。

経験値 230　ゴールド 110G　宝 かいがらぼうし

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ヒャダルコ【呪文／全体／ヒャド系】 ●バギマ【呪文／全体／バギ系】 ●いなずま【全体／イオ系】

◎よく効く攻撃
バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

△効きにくい攻撃
メラ系、ギラ系、ヒャド系、炎系、吹雪系、ザキ系、マヒ系、毒系

×効かない攻撃
ニフラム系、メダパニ系、1ターン休み系

図鑑No.192 マーマンダイン

仲間になりやすさ ―

生息地 後 海



HP	95
MP	3
攻撃力	120
守備力	90
すばやさ	83

マーマンの身体がさらに発達したもの。マホトーンを得意とするので、呪文を使用して戦う場合は、こちらから先にマホトーンを使うなどして相手の呪文を封じよう。

経験値 170　ゴールド 90G　宝 ちからのたね

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●マホトーン【呪文／全体／呪文封じ】

◎よく効く攻撃
メラ系、イオ系、バギ系、デイン系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系

△効きにくい攻撃
ヒャド系、吹雪系、ザキ系、ニフラム系、マヒ系

×効かない攻撃
マホトラ系

図鑑No.193 キャプテンクック

仲間になりやすさ ―

生息地 後 海



HP	123
MP	40
攻撃力	130
守備力	105
すばやさ	84

世界にその名が知れ渡っている海賊。シードッグを呼んだり、ベホマラーでHPを回復させたりする。ほかの魔物より先に倒し、ベホマラーを使われるのを防ぎたい。

経験値 350　ゴールド 85G　宝 ゾンビメイル

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ベホマラー【呪文／味方全体／HP回復】 ●仲間呼び【シードッグを呼ぶ】

◎よく効く攻撃
メガンテ、たいあたり、ルカニ系

△効きにくい攻撃
バギ系、デイン系、マヌーサ系、マホトラ系、1ターン休み系

×効かない攻撃
ヒャド系、吹雪系、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系

図鑑No.194 グロンテプス

仲間になりやすさ ―

生息地 後 天空への塔近海



HP	160
MP	0
攻撃力	145
守備力	62
すばやさ	92

たてがみが特徴的な海竜。威力の高いはげしいほのおを何度も使われると、非常に不利になる。行動を封じるのは難しいので、攻撃を集中させて倒してしまおう。

経験値 400　ゴールド 125G　宝 ようせいのけん

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●かえんのいき【全体／炎系】 ●はげしいほのお【全体／炎系】

◎よく効く攻撃
メガンテ、たいあたり、ルカニ系

△効きにくい攻撃
毒系、1ターン休み系

×効かない攻撃
ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.195 コロヒーロー

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.395

生息地：少 後 妖精の村周辺



HP	45
MP	13
攻撃力	38
守備力	30
すばやさ	20

コロボックル族の勇者。かならずコロファイター、コロプリースト、コロマージと一緒に姿を見せる。MPが足りないにもかかわらず、ギガデインを唱えることも。

経験値	ゴールド	宝
25	25G	やくそう ★★★

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ／ミスが多い】
●ギガデイン(MPが足りなくて失敗) ●スカラ【呪文／味方1体／守備力上昇】

よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、デイン系、炎系、吹雪系、メガンテ、たいあたり、ルカニ系、毒系

効きにくい攻撃
マホトラ系

効かない攻撃
ニフラム系

図鑑No.196 コロファイター

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.396

生息地：少 後 妖精の村周辺



HP	50
MP	0
攻撃力	43
守備力	35
すばやさ	17

コロボックル族の戦士。空振りすることも多い直接攻撃で攻めてくる。それ以外にはいっさい特別な行動をしないので、倒すのはあとまわしでいいだろう。

経験値	ゴールド	宝
24	9G	どくけしそう ★★★

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ／ミスが多い】

よく効く攻撃
ほぼ全部(ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

効きにくい攻撃
(なし)

効かない攻撃
ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No.197 コロプリースト

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.397

生息地：少 後 妖精の村周辺



HP	37
MP	19
攻撃力	30
守備力	33
すばやさ	19

コロボックル族の僧侶。ホイミの呪文を使い、仲間の魔物のHPを回復させる。ときおりベホマズンを唱えるものの、MP不足のせいでかならず失敗してしまう。

経験値	ゴールド	宝
22	12G	せいすい ★★★

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ホイミ【呪文／味方1体／HP回復】
●ベホマズン(MPが足りなくて失敗)

よく効く攻撃
ほぼ全部(ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系をのぞく)

効きにくい攻撃
ザキ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系

効かない攻撃
ニフラム系

図鑑No.198 コロマージ

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.398

生息地：少 後 妖精の村周辺



HP	32
MP	19
攻撃力	22
守備力	27
すばやさ	23

コロボックル族の魔法使い。メラやヒャドを使ったり、ルカニでこちらの守備力を下げてきたりする。イオナズンも唱えようとするが、これが成功することはない。

経験値	ゴールド	宝
23	18G	すごろくけん ★★★

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●メラ【呪文／1体／メラ系】 ●イオナズン(MPが足りなくて失敗)
●ヒャド【呪文／1体／ヒャド系】 ●ルカニ【呪文／1体／守備力低下】

よく効く攻撃
ほぼ全部(ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系をのぞく)

効きにくい攻撃
マホトラ系、1ターン休み系

効かない攻撃
ニフラム系

図鑑No. 199 プチヒーロー

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.385

生息地 後 名産博物館周辺、天空への塔周辺、迷いの森周辺、迷いの森



HP	150
MP	19
攻撃力	75
守備力	60
すばやさ	38

プチット族の勇者。アルテマソードは絶対に失敗し、直接攻撃も持っている剣が折れてミスになることが多い。倒すと、まれにせかいじゅのしずくを落とす。

経験値 72 ｜ ゴールド 50G ｜ 宝 せかいじゅのしずく ★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ／ミスが多い】 ●バギ【呪文／全体／バギ系】 ●ホイミ【呪文／味方1体／HP回復】 ●アルテマソード(MPが足りなくて失敗)

よく効く攻撃 ほぼ全部(ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系をのぞく)

効きにくい攻撃 ザキ系、マヒ系、マホトラ系

効かない攻撃 ニフラム系

図鑑No. 200 プチファイター

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.386

生息地 後 名産博物館周辺、天空への塔周辺、迷いの森



HP	120
MP	0
攻撃力	85
守備力	58
すばやさ	30

プチット族の戦士。手にした斧をうまく振りまわせず、直接攻撃はミスになることもしばしば。ザキ系やニフラム系などをのぞいた大半の呪文や特技が効果的だ。

経験値 70 ｜ ゴールド 32G ｜ 宝 やくそう ★★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ／ミスが多い】

よく効く攻撃 ほぼ全部(ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系をのぞく)

効きにくい攻撃 ザキ系、マヒ系

効かない攻撃 ニフラム系、マホトーン系、マホトラ系

図鑑No. 201 プチプリースト

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.387

生息地 後 名産博物館周辺、天空への塔周辺、迷いの森周辺



HP	140
MP	19
攻撃力	68
守備力	50
すばやさ	41

プチット族の僧侶。ベホイミでほかのプチット族のHPを回復させるので、戦うときは最初に倒すのがいいだろう。なお、ベホマズンはMPが足りなくて成功しない。

経験値 75 ｜ ゴールド 33G ｜ 宝 せかいじゅのは ★★

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ベホイミ【呪文／味方1体／HP回復】 ●ベホマズン(MPが足りなくて失敗)

よく効く攻撃 ほぼ全部(ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系をのぞく)

効きにくい攻撃 マホトーン系

効かない攻撃 ザキ系、ニフラム系、マヒ系、マホトラ系

図鑑No. 202 プチマージ

仲間になりやすさ ♥♥ ▶P.388

生息地 後 名産博物館周辺、天空への塔周辺、迷いの森周辺



HP	120
MP	22
攻撃力	55
守備力	40
すばやさ	45

プチット族の魔法使い。ルカナンやギラなど、数種類の呪文を唱えてくるが、ザラキーマだけはかならず失敗する。倒すと、ときどきすごろくけんを落とす。

経験値 68 ｜ ゴールド 40G ｜ 宝 すごろくけん ★★½

行動 ●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ギラ【呪文／全体／ギラ系】 ●イオ【呪文／全体／イオ系】 ●ルカナン【呪文／全体／守備力低下】 ●ザラキーマ(MPが足りなくて失敗)

よく効く攻撃 ほぼ全部(ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系をのぞく)

効きにくい攻撃 ザキ系、マヒ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

効かない攻撃 ニフラム系

ボス級モンスター

MONSTER DATA LIST

物語の節目では、通常モンスターよりもはるかに強い魔物と戦うことになる。ここからは、そうしたボス級モンスターへの対処法を、データをまじえて解説していく。

図鑑No. ― うごくせきぞう

出現する地域

少 レヌール城



戦士の像のなかにひそみ、その存在に気づいた人間に襲いかかる魔物。様子を見るだけのターンもあるが、ときおり痛恨の一撃もくり出してくる。なるべく、残りHPを35以上に保ちつつ攻撃していこう。なお、主人公ひとりで戦うときは、負けても全滅にはならない。



⬅ビアンカが一緒にいて、なおかつルカナンやマヌーサを覚えているなら、積極的に使っていこう。

HP	100
MP	0
攻撃力	33
守備力	45
すばやさ	5

よく効く攻撃：メラ系、バギ系、ルカニ系

効きにくい攻撃：（なし）

効かない攻撃：（なし）

経験値	85
ゴールド	70G
宝	まもりのたね ★★★★

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】　●防御【自分／ダメージ減少】

図鑑No. ― おやぶんゴースト

出現する地域

少 レヌール城



下級幽霊たちの親玉。直接攻撃を行うほか、ギラやルカニなどの呪文も唱える。ビアンカがマヌーサで幻に包んでミスを誘ったり、ルカナンで守備力を下げたりしつつ攻撃していこう。HPの回復を行うのは、残りHPが20を切ったときを目安にするといい。



⬅ビアンカにもやくそうを持たせて、ふたりともHPの回復ができるようにしておきたい。

HP	200
MP	40
攻撃力	36
守備力	50
すばやさ	20

よく効く攻撃：メラ系、ギラ系、バギ系、ルカニ系、マヌーサ系

効きにくい攻撃：（なし）

効かない攻撃：（なし）

経験値	300
ゴールド	180G
宝	ちからのたね ★

行動　●直接攻撃【1体／ダメージ】　●メラ【呪文／1体／メラ系】　●ギラ【呪文／全体／ギラ系】　●ルカニ【呪文／1体／守備力低下】

図鑑No. ―― ザイル

出現する地域

少 氷の館



ドワーフ族の子供。マホトラでこちらのMPを奪い、自分のHPが残り少なくなってくるとホイミも唱える。呪文による回復や補助はベラにまかせ、主人公とベビーパンサーはひたすら直接攻撃で攻めていこう。倒すと、まほうのせいすいをかならず落とす。



⬅ベラがルカナンを唱えてくれれば、ザイルに与えるダメージ量が増えて倒しやすくなる。

HP	140
MP	6
攻撃力	42
守備力	40
すばやさ	28

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●ホイミ【呪文／自分／HP回復】
- ●マホトラ【呪文／1体／MP吸収】

◎ よく効く攻撃
ギラ系、バギ系

△ 効きにくい攻撃
マヌーサ系

✕ 効かない攻撃
（なし）

経験値	105
ゴールド	50G
宝	まほうのせいすい ★★★★

この行動に注意!!

マホトラ

MPを5～11奪う呪文。連発されるとこちらのMPがすぐに尽きてしまうので、攻撃重視ですばやく倒し、使われる回数を減らそう。



図鑑No. ―― ゆきのじょおう

出現する地域

少 氷の館



寒い地に生息する気高い女王。ヒャドやつめたいいきで攻撃してくるほか、ホイミで自分のHPを回復させる。スカラを全員に使ったのち、直接攻撃で攻めていこう。長期戦になりやすいので、MPが尽きてもHPを回復できるよう、やくそうを十分に用意したい。



⬅つめたいいきを使われると全員がダメージを受けてしまうが、ベラだけは被害が少なめですむ。

HP	550
MP	90
攻撃力	50
守備力	45
すばやさ	18

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●ホイミ【呪文／自分／HP回復】
- ●ヒャド【呪文／1体／ヒャド系】
- ●つめたいいき【全体／吹雪系】
- ●きあいため【自分／つぎの直接攻撃の威力増加】

◎ よく効く攻撃
ギラ系、バギ系

△ 効きにくい攻撃
マヌーサ系

✕ 効かない攻撃
（なし）

経験値	650
ゴールド	200G
宝	キメラのつばさ ★★★★

この行動に注意!!

きあいため

きあいための直後にベラが攻撃されると、HPが満タンでも一撃でチカラつきる場合がある。最初に、スカラをベラに唱えておこう。



図鑑No.

ムチおとこ

出現する地域

前 工事中の神殿



とある教団の信者。手にしたムチで攻撃しつつ、ふしぎなおどりを踊ったりやくそうを使ったりする。直接攻撃ではたいしたダメージを与えられないので、バギやメラなどで攻撃していこう。回復用の道具が使えないため、減ったHPは呪文で回復させる必要がある。



⬅主人公もヘンリーも、道具をほとんど持っていない状態で戦うことになる。

HP	65
MP	0
攻撃力	40
守備力	38
すばやさ	21

行動

- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●ふしぎなおどり2【1体／MP減少】
- ●やくそう【味方1体／HP回復】

このの行動に注意!!

やくそう

HPを30～40回復させる道具。ムチおとこは何度でもやくそうを使用するので、使われる回数が多いと、勝つのはやや難しくなる。



よく効く攻撃

メラ系、バギ系

効きにくい攻撃

（なし）

効かない攻撃

（なし）

経験値	50
ゴールド	60G
宝	すばやさのたね ★☆☆☆☆

図鑑No.

ニセたいこう

出現する地域

前 ラインハット城



とある国の皇太后に化けていたモンスター。かえんのいきでパーティ全員にダメージを与え、わらいぶくろ、がいこつへいといった魔物も呼ぶ。ルカナンやマヌーサがよく効くほか、なめまわし、おたけびなどの特技で、1ターンのあいだ動きを止めることも可能だ。



⬅まもののエサを持っているなら、それを使っても1ターン休みにできる。

HP	650
MP	0
攻撃力	130
守備力	100
すばやさ	35

行動

- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●かえんのいき【全体／炎系】
- ●きあいため【自分／つぎの直接攻撃の威力増加】
- ●仲間呼び【わらいぶくろかがいこつへいを呼ぶ】

この行動に注意!!

きあいため

きあいためのつぎの行動が直接攻撃だと、100前後のダメージを受ける場合が多い。HPが残り少ない仲間には、防御をさせておこう。



よく効く攻撃

メラ系、ギラ系、ヒャド系、バギ系、炎系、吹雪系、ルカニ系、マヌーサ系

効きにくい攻撃

イオ系

効かない攻撃

メガンテ、たいあたり、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系

経験値	750
ゴールド	320G
宝	ふしぎなきのみ ★★★★☆

図鑑No. ——

ようがんげんじん

出現する地域
前 死の火山



火山のマグマが意志を持ったもの。3体で現れ、かえんのいきを吐く。炎系の攻撃に強い、スライムナイトやドラゴンキッズなどを馬車の外に出して戦うのがオススメ。かえんのいきを使われる回数を減らすため、集中攻撃を仕掛けて、1体ずつ確実に倒していこう。



←ラリホー系の攻撃がときどき効くので、ラリホーやあまいいきが使えるなら、連発するのも手。

HP	420
MP	0
攻撃力	90
守備力	60
すばやさ	21

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】
●かえんのいき【全体／炎系】

よく効く攻撃
バギ系

効きにくい攻撃
イオ系、ラリホー系、メダパニ系

効かない攻撃
メラ系、ギラ系、炎系、メガンテ、たいあたり、ザキ系、ニフラム系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

経験値	350
ゴールド	250G
宝	まほうのせいすい ★★★

この行動に注意!!

かえんのいき

パーティ全員に40～60のダメージを与える攻撃。マジックシールドなどを装備して、受けるダメージを少しでも減らしたい。



図鑑No. ——

カンダタ

出現する地域
前 試練の洞窟



世界を股にかける盗賊。攻撃力が高く、ときおり痛恨の一撃もくり出してくる。行動の大半は直接攻撃なので、スカラやスクルトで守備力を上げよう。マヌーサやまぶしいひかりが使えるなら、それを利用して命中率を下げると戦いやすくなるはずだ。



←一緒に現れるシールドヒッポはそれほど危険ではないので、倒すのはあとまわしでもかまわない。

HP	1400
MP	25
攻撃力	235
守備力	80
すばやさ	30

行動
●直接攻撃【1体／ダメージ】
●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】
●ベホイミ【呪文／味方1体／HP回復】

よく効く攻撃
ヒャド系、吹雪系、ルカニ系、マホトーン系

効きにくい攻撃
（なし）

効かない攻撃
メガンテ、たいあたり、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マホトラ系、1ターン休み系

経験値	1150
ゴールド	500G
宝	いしのオノ ★★★½

この行動に注意!!

痛恨の一撃

痛恨の一撃を受けると、たいていのメンバーはチカラつきてしまう。ザオラルやせかいじゅのはなどの蘇生手段がほしいところだ。



図鑑No. ―

オークLv20

出現する地域
前 デモンズタワー



多くの経験を積んで強くなったオーク。ヤリによる直接攻撃に、ルカナンを織りまぜて攻めてくる。メラ系の呪文を使うか、ルカニなどで守備力を下げたあとの直接攻撃でダメージを与えていこう。ラリホー系の呪文や特技も、ときどきではあるが効果を発揮する。



←まどろみのけんやねむりこうげきで攻撃すれば、相手にダメージを与えつつ眠らせることが可能。

HP	800
MP	30
攻撃力	155
守備力	121
すばやさ	70

行動	●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ルカナン【呪文／全体／守備力低下】

この行動に注意!!

ルカナン

ルカナンを使われると、直接攻撃で受けるダメージ量が増えてしまう。てんくうのたてを使って跳ね返すか、スクルトで対抗しよう。



よく効く攻撃

メラ系、ギラ系、バギ系、炎系

効きにくい攻撃

ヒャド系、吹雪系、ラリホー系、マホトーン系

効かない攻撃

メガンテ、たいあたり、ザキ系、ニフラム系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトラ系、1ターン休み系

経験値	350
ゴールド	300G
宝	けがわのマント ★★☆☆☆

図鑑No. ―

キメーラLv35

出現する地域
前 デモンズタワー



数々の戦いに勝ち残り、レベルが大幅に上がったキメラ族の魔物。1ターンに2回行動することがあり、ベギラマやかえんのいきなど、パーティ全員にダメージを与える攻撃を多用してくる。HPはそれほど高くないので、攻撃重視で手早く倒し、被害を減らすといい。



←ルカニ系の呪文が確実に効果があるほか、ダメージを与える攻撃呪文も、すべてよく効く。

HP	800
MP	∞
攻撃力	145
守備力	150
すばやさ	80

行動	●直接攻撃【1体／ダメージ】 ●ベホイミ【呪文／味方1体／HP回復】 ●ベギラマ【呪文／全体／ギラ系】 ●ヒャダルコ【呪文／全体／ヒャド系】 ●かえんのいき【全体／炎系】

この行動に注意!!

ベホイミ

HPが減ってくると、キメーラLv35はこの呪文を唱えるようになる。ある程度相手のHPを減らしたら、全力で攻撃して一気に倒そう。



よく効く攻撃

メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、炎系、吹雪系、ルカニ系

効きにくい攻撃

（なし）

効かない攻撃

メガンテ、たいあたり、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

経験値	450
ゴールド	350G
宝	キメラのつばさ ★★★☆☆

図鑑No. ―

ジャミ

出現する地域
前 デモンズタワー



大魔王の側近である魔獣。戦闘がはじまってからしばらくのあいだはバリアに包まれており、こちらの攻撃はほとんど効果がない。最初は呪文などで味方を強化しつつHPを回復しておき、バリアがなくなったのを確認したら、攻撃をはじめよう。



⬅バリアが消え去ってからは、ふつうにダメージを与えられるようになる。

HP	1200
MP	999
攻撃力	220
守備力	120
すばやさ	50

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●メラミ【呪文／1体／メラ系】
- ●バギクロス【呪文／全体／バギ系】
- ●こごえるふぶき【全体／吹雪系】

よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、炎系、吹雪系、ルカニ系、マヌーサ系

効きにくい攻撃
（なし）

効かない攻撃
メガンテ、たいあたり、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

経験値	3000
ゴールド	0G
宝	ちいさなメダル

この行動に注意!!

バギクロス

全員に30～62のダメージを与える呪文。ダメージの幅は大きいが、つねに最大のダメージを受けるものと考えて回復をしておこう。



図鑑No. ―

カンダタこぶん

出現する地域
後 ラインハット城、山奥の村、ジャハンナ



世界の各地にいる、カンダタの子分。直接攻撃のほかに、ラリホーの呪文を使ってくる。それほど強くはないものの、町や村のなかで戦う関係で、戦闘に参加できるのは人間の仲間がメインとなることに注意しよう。倒すと、高確率でちいさなメダルを落とす。



⬅男の子や女の子のレベルが低いうちに戦うと、倒すのにやや苦労する。

HP	500
MP	30
攻撃力	130
守備力	90
すばやさ	65

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●ラリホー【呪文／全体／眠り】

よく効く攻撃
マホトーン系、マホトラ系

効きにくい攻撃
（なし）

効かない攻撃
メガンテ、たいあたり、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、マヒ系、毒系、マヌーサ系

経験値	750
ゴールド	150G
宝	ちいさなメダル

この行動に注意!!

ラリホー

カンダタこぶんは、この呪文で全員を眠らせようとする。マホトーンやまふうじのつえを使えば、確実に封じることが可能だ。



図鑑No.
—

ブオーン

出現する地域
後 見はらしの塔



150年ものあいだ封印されていた巨大な怪物。パーティ全員にダメージを与えるいなずま、はげしいほのおが強烈なうえ、ときどき1ターンに2回行動してくる。スライムナイトやエリミネーターなどの、イオ系と炎系の両方に強い仲間を中心に戦いたい。



←それ以上効果がないのにスカラやルカナンを使うなど、ムダな行動をとってくれる場合もある。

HP	4700
MP	∞
攻撃力	300
守備力	160
すばやさ	75

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●ルカナン【呪文／全体／守備力低下】
- ●スカラ【呪文／自分／守備力上昇】
- ●はげしいほのお【全体／炎系】
- ●いなずま【全体／イオ系】

この行動に注意!!

スカラ

スカラを使われると、直接攻撃で与えるダメージ量が激減する。てんくうのつるぎの特殊効果で消し去るか、ルカニなどを唱えよう。



よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、炎系、吹雪系、ルカニ系

効きにくい攻撃
（なし）

効かない攻撃
ほぼ全部（メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、バギ系、炎系、吹雪系、ルカニ系をのぞく）

経験値	9500
ゴールド	0G
宝	ちからのたね ★☆☆☆

図鑑No.
—

ゴンズ

出現する地域
後 ボブルの塔



大魔王の側近である獣人。攻撃力が高く、ひたすら直接攻撃と振りまわしで攻めてくる。1ターン休み系の攻撃が有効なので、おたけびやなめまわしなどで動きを止めながら戦っていけば、ダメージを受ける回数をかなり減らすことができるだろう。



←名産品のコワモテかかしを道具として使うことでも、ゴンズを1ターン休みにすることができる。

HP	2400
MP	0
攻撃力	300
守備力	135
すばやさ	80

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●振りまわし【1体／ダメージ】

この行動に注意!!

振りまわし

HPや守備力が低い仲間は、振りまわしを2回使われるとチカラつきることが多い。スカラなどを唱え、受けるダメージを減らそう。



よく効く攻撃
メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、炎系、吹雪系

効きにくい攻撃
デイン系

効かない攻撃
ほぼ全部（メラ系、ギラ系、イオ系、ヒャド系、デイン系、炎系、吹雪系、1ターン休み系をのぞく）

経験値	3500
ゴールド	650G
宝	ちいさなメダル ★☆☆☆

図鑑No. ― ゲマ(1回目)

出現する地域
後 ボブルの塔



大魔王の手下のなかでも屈指の実力者。くり出す攻撃は、メラゾーマやはげしいほのおなど強力なものばかりで、そのうえ1ターンに2回行動することまである。フバーハを唱えて、はげしいほのおで受けるダメージを減らしつつ、回復重視で戦おう。



←ゲマにダメージを与えるには、ルカナンやバイキルトを使ってからの直接攻撃が効果的だ。

HP	3800
MP	∞
攻撃力	285
守備力	260
すばやさ	90

行動
- ●直接攻撃【1体/ダメージ】
- ●メラゾーマ【呪文/1体/メラ系】
- ●マホカンタ【呪文/味方1体/呪文反射】
- ●はげしいほのお【全体/炎系】

よく効く攻撃
マホトラ系

効きにくい攻撃
(なし)

効かない攻撃
ほぼ全部(メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、炎系、ルカニ系、マホトラ系をのぞく)

経験値	12000
ゴールド	900G
宝	ちいさなメダル ★☆☆☆

この行動に注意!!
マホカンタ

ゲマに呪文を使うなら、一番気をつけたい行動。唱えられてしまった場合は、てんくうのつるぎを道具として使えば効果を解除できる。



図鑑No. ― ラマダ

出現する地域
後 大神殿



とある人間に化けていた巨人。ベギラゴン、マヒャド、はげしいほのおなどを使ってくるが、1ターンに1回しか行動しないため、HPの回復はやや余裕を持って行えるはずだ。可能なら、ルカナンより効きやすいルカニを使って、ラマダの守備力を下げてしまいたい。



←戦闘の直前にとった行動しだいでは全員が呪われてしまうが、ラマダとの戦いに悪影響はない。

HP	3500
MP	∞
攻撃力	300
守備力	180
すばやさ	55

行動
- ●直接攻撃【1体/ダメージ】
- ●ベギラゴン【呪文/全体/ギラ系】
- ●マヒャド【呪文/全体/ヒャド系】
- ●はげしいほのお【全体/炎系】

よく効く攻撃
(なし)

効きにくい攻撃
ヒャド系、バギ系、デイン系、吹雪系、ルカニ系

効かない攻撃
メガンテ、たいあたり、ザキ系、ニフラム系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、マホトラ系、1ターン休み系

経験値	8500
ゴールド	800G
宝	こんぼう ★☆☆☆

この行動に注意!!
はげしいほのお

ラマダが使う、全員にダメージを与えてくる攻撃のなかでは、もっとも威力が高い。フバーハを唱え、受けるダメージを減らそう。



図鑑No.— イブール

出現する地域
後 大神殿



魔族が興した教団の教祖。イオナズンや痛恨の一撃などで大ダメージを与えてくるほか、マホカンタ、いてつくはどうといった補助呪文や補助特技も使う。よく効く攻撃呪文はなく、ルカニ系の呪文も効かないので、直接攻撃で地道にダメージを与えていこう。



⬅イブールが使う痛恨の一撃では、100以上（防御していればその半分）のダメージを受けてしまう。

HP	4200
MP	∞
攻撃力	21
守備力	240
すばやさ	73

行動
- ●痛恨の一撃【1体／大ダメージ】
- ●イオナズン【呪文／全体／イオ系】
- ●マホカンタ【呪文／味方1体／呪文反射】
- ●かがやくいき【全体／吹雪系】
- ●いてつくはどう【全体／呪文効果を消す】
- ●防御【自分／ダメージ激減】

この行動に注意!!

かがやくいき

パーティ全員に120～140のダメージを与える攻撃。いてつくはどうで効果を消されても、そのたびにフバーハを唱え直しておきたい。



よく効く攻撃
マホトラ系

効きにくい攻撃
（なし）

効かない攻撃
メガンテ、たいあたり、ザキ系、ニフラム系、ルカニ系、ラリホー系、メダパニ系、マヒ系、毒系、マヌーサ系、マホトーン系、1ターン休み系

経験値	21000
ゴールド	1000G
宝	ちいさなメダル ★☆☆☆

図鑑No.— ゲマ（2回目）

出現する地域
後 エビルマウンテン



全力で襲いかかってきたゲマ。マホカンタを唱えなくなったかわりに、かがやくいき、やけつくいきを新たに使ってくる。ルカニ系の呪文が効かなくなっているため、フバーハを唱えたあと、バイキルトを併用しての直接攻撃やメラゾーマなどで攻めるといい。



⬅ドラゴンのつえを道具として使い、はげしいほのおなどでゲマを攻撃するという手もある。

HP	4000
MP	∞
攻撃力	305
守備力	245
すばやさ	75

行動
- ●直接攻撃【1体／ダメージ】
- ●メラゾーマ【呪文／1体／メラ系】
- ●はげしいほのお【全体／炎系】
- ●かがやくいき【全体／吹雪系】
- ●やけつくいき【全体／マヒ】

この行動に注意!!

やけつくいき

この攻撃で引き起こされるマヒを放っておくのは、極めて危険。キアリクが使えない者には、まんげつそうなどを持たせておくこと。



よく効く攻撃
マホトラ系

効きにくい攻撃
（なし）

効かない攻撃
ほぼ全部（メラ系、ギラ系、イオ系、デイン系、炎系、マホトラ系をのぞく）

経験値	12000
ゴールド	900G
宝	ちいさなメダル ★☆☆☆

モンスターずかん完成指南



モンスターずかんには、出会った魔物のデータが書きこまれる。ずかんを完成させる方法をここに紹介しよう。

モンスターずかんを手に入れよう

ニセたいこうを倒したあとは、オラクルベリーにあるオラクル屋で、モンスターずかんを買えるようになる。これを使うと、いままでに戦った魔物（ボス級モンスターをのぞく）のデータが見られるのだ。ぜひとも入手し、それらのデータを冒険に活用していこう。なお、モンスターずかんを使えるのはフィールド上だけなので注意。



←モンスターずかんが買えるという話は、ラインハット城の大臣などから聞ける。

モンスターずかんの見かた



モンスターナンバー（図鑑No.）とモンスター名

仲間になりやすさ
「仲間になりやすい」「たまに仲間になる」「仲間になりにくい」「仲間にならない」の4段階で表されている。

これまでにそのモンスターから得た経験値の累計

倒したときに得られる経験値

これまでに倒した数
経験値を得られる方法で倒した数のみが記録される。

倒したときに得られるゴールド

これまでにそのモンスターから得たゴールドの累計

これまでにそのモンスターから得たアイテムの個数

モンスターの姿
AボタンかXボタンを押すたびに、行動時にとる動作のうち、いずれかひとつを行う。

はじめて倒したときのレベル
記録されるのは、戦闘に参加可能だった仲間のレベルのうち、もっとも高かったもの。まだ倒していないときは「―」と表示される。

倒したときに入手できるアイテム
最初は「？？？」と表示されているが、そのモンスターからアイテムを手に入れるか、そのモンスターを11匹以上倒すと、アイテム名が表示されるようになる。

時期を逃すと出会いにくくなるモンスターに注意

モンスターのなかには、物語が進むとフィールドやダンジョンに出現しなくなるものがいる。そのような魔物とは、出会えるあいだに戦っておこう。ただし、出会いそびれてしまっても、適切なレベルの仲間ですごろくに挑戦すれば、特定のパネルで戦ってモンスターずかんに登録することが可能だ。詳細については、下の表のとおり。



⬅氷の館、ラインハット周辺、山奥の村近海の3ヵ所は、すぐに通りすぎてしまいやすいのでとくに注意。





➡すごろく場で狙ったモンスターと戦闘をするのは、やや大変。あくまでも最後の手段として利用しよう。

フィールドやダンジョンで戦える時期がかぎられているモンスター

図鑑No.	名前	出現場所と戦える時期		すごろく場で戦えるパネルの種類と必要なレベル
		出現場所	時期	
2	とげぼうず	少 サンタローズの洞窟	ポワンにはるかぜのフルートを渡すまで	草原(レベルはいくつでも可)
3	せみもぐら	少 サンタローズの洞窟	ポワンにはるかぜのフルートを渡すまで	草原(レベルはいくつでも可)
9	くびながイタチ	少 レヌール城周辺(中央部&西部)、レヌール城、サンタローズ周辺	おやぶんゴーストを倒すまで(※1)	草原(レベルはいくつでも可)
		少 ラインハット周辺(北西部&南西部)	古代の遺跡でパパスと合流するまで	
24	ドラキーマ	少 氷の館	ポワンにはるかぜのフルートを渡すまで	森(レベル12〜15)、山(レベル10〜15)、エンカウントA(レベル13以下)
29	カパーラナーガ	少 氷の館	ポワンにはるかぜのフルートを渡すまで	森(レベル12〜18)、山(レベル10〜15)、エンカウントA(レベル16以下)
		少 古代の遺跡	ヘンリーを救出するまで	
31	わらいぐさ	少 ラインハット周辺(東部&南部&北部)、古代の遺跡周辺	古代の遺跡でパパスと合流するまで	森(レベル14〜17)、山(レベル12〜14)、エンカウントA(レベル12〜15)
34	トンネラー	少 ラインハット周辺(東部・南部)	古代の遺跡でパパスと合流するまで	森(レベル14〜17)、山(レベル12〜14)、エンカウントA(レベル12〜15)
36	ダークアイ	少 古代の遺跡	ヘンリーを救出するまで	森(レベル15〜18)、山(レベル13〜15)、エンカウントA(レベル13〜16)
180	プクプク	前 山奥の村近海	ジャミを倒すまで	山(レベル26〜28)、エンカウントA(レベル26〜29)、チャンスパネル(カジノ船のすごろく場のみ／レベルはいくつでも可)
182	たまてがい	前 山奥の村近海	ジャミを倒すまで	山(レベル26〜28)、エンカウントA(レベル26〜29)
187	ゆうれいせんちょう	前 海(山奥の村近海をのぞく)	ジャミを倒すまで	山(レベル28以上)、エンカウントA(レベル28〜31)、チャンスパネル(すごろくの穴のすごろくダンジョン内のみ／レベルはいくつでも可)
190	しんかいりゅう	前 海(山奥の村近海をのぞく)	ジャミを倒すまで	山(レベル28以上)、エンカウントA(レベル28〜31)

※少は少年時代、前は青年時代前半を示す
※すごろく場のパネルの種類についてはP.319を参照
※1……アルカパの町からサンタローズの村に帰るときにも出現する



ドラゴンクエストV ㊙情報集

ひみつの宝箱 PART 7

メタル系の魔物を倒してパーティを強化しよう

メタル系の魔物は、守備力が高く、すぐに逃げてしまうのがやっかいだが、倒せば大量の経験値が得られる。さらに、貴重な道具が手に入ったり仲間にできたりする可能性もあるのだ。パーティを強化したいときは、以下の情報をもとにメタル系の魔物を何度も倒してみるといい。

メタル系の魔物を倒すのに有効な攻撃

下記の攻撃を使えば、メタル系の魔物を1～2ターンで倒せる。ほしふるうでわなどですばやさを上げ、先に行動できるようにすればより確実だ。

オススメ度▶★

せいすいを使う



かならず1のダメージを与える。攻撃がミスにならないので、4人で使えば1～2ターンで1体倒すことも可能。せいすいを多めに用意しておくことと、使ったぶんを戦闘後にふくろから取り出すことを忘れずに。

オススメ度▶★★

どくばりで直接攻撃を仕掛ける



6回に1回の割合で急所を突いて倒す。急所を突けなくても、攻撃をかわされないかぎり1のダメージを与えるのでムダが少ない。デーモンスピアでも同じ割合で急所を突けるが、急所を突けなかったときに攻撃がミスとなることがあるぶんオススメ度は少し下がる。

オススメ度▶★★★

まじんのかなづちで直接攻撃を仕掛ける



2回に1回の割合で会心の一撃が出るため、手早く倒せる。まじんのかなづちを装備できるのは、デボラ、サンチョ、アークデーモン、ギガンテスなど。

メタル系の魔物がよく現れる場所

いくつかある生息地から、何度も戦うのに適した場所を紹介する。メタル系の魔物の能力値や馬車を連れていけるかどうかも記しておいたので参考にしてほしい。



メタルスライム

HP▶5　仲間になりやすさ▶♥♡♡
EXP▶1350　落とすもの▶すばやさのたね

前 後 サンタローズの洞窟　馬車 ✕

B2-B、B2-C、B3、B4に現れる。ほかの場所より出現しやすく、馬車が入れないことを差し引いてもオススメ。なお、少年時代はメタルスライムと戦えない。



はぐれメタル

HP▶6　仲間になりやすさ▶♥♡♡
EXP▶10050　落とすもの▶ちいさなメダル

前 後 名産博物館周辺　馬車 ○

船を手に入れた直後から戦うことが可能。青年時代前半のこの場所では、ちからのたねを落とすデンタザウルスや、すばやさのたねを落とすマムーも現れる。

前 後 グランバニア山の洞窟　馬車 ○

生息地は1F～6Fで、グランバニア城方面から訪れればすぐに到着できる。馬車が入れるダンジョンなので、最大8人の仲間を同時に育てることが可能。



メタルキング

HP▶7　仲間になりやすさ▶——
EXP▶30010　落とすもの▶ちいさなメダル

後 謎の洞窟　馬車 ○

B3やB4などに出現。入口からやや離れていて、強敵ばかり生息する場所だが、同時に2体現れることもあって経験値をかせぎやすい。謎の洞窟に入れないうちは、エビルマウンテンの4F-D、4F-E、3F-B(→P.292～293)へ行こう。ただし、入口からとても遠いうえ、メタルキングは1体ずつしか現れない。

※前は青年時代前半、後は青年時代後半を示す

CHAPTER EX

さらなる旅



冒険はまだまだ終わらない！

親子3代に渡る壮大な物語がいったん幕を閉じたあとにも、新たな冒険が待っている。苦楽をともにしてきた仲間と一緒に、ふたたび冒険の旅へとくり出そう。

ふたつの変化がさらなる旅のはじまりを告げる

邪悪な存在を倒して感動のエンディングを迎えたあとは、それまでの冒険を記録することができる。このとき記録した冒険の書には★マークが表示され、そのマークがついた冒険の書で旅を再開すると、世界に以下のような変化が起きているのだ。新たに行けるようになった場所で、一行が目にするものとは、はたして……？



⬅エンディング直後に冒険の書に記録すれば、さらなる冒険を楽しめるようになる。

心を開いて懐かしき人のもとへ

妖精の城にいる妖精の話によると、2階の東の部屋に飾られている絵が、最近になって、ある人物から贈られたものに取りかえられたらしい。いつかと同じように、その絵の前で心を開けば、主人公にとって忘れられない人と再会できるかもしれない……。



⬅新たに飾られたのは、岩山に築かれた町のような絵。この風景には、どこか見覚えが……。





⬆絵に心を開いて訪れた場所では、懐かしい人物の話題が耳に飛びこんでくる。

思い出を永遠に残すため……

暗黒世界の地下深くに眠るもの

最終決戦の地であるエビルマウンテンの向かいに広がる、毒の沼地――その北端に、謎の洞窟が出現した。洞窟内の構造は複雑そのもので、立ちはだかる魔物も強敵ばかり。この洞窟の奥深くには、いったい何がひそんでいるのだろうか。

突然現れた謎の迷宮





⬅⬆洞窟の入口は、見た目はただの毒の沼地と変わらない。内部では、無限につづく回廊や、非常に手ごわい魔物たちが行く手をはばむ。



ついに目覚めた闇の帝王とは？

深き迷宮を越えたのちには……

新たなすごろく場が！



➡謎のすごろく場をクリアすると、ある魔物を封じたツボに異変が!?　以前は苦戦した相手だが……。





⬆➡これまでとはケタちがいの広さを誇るすごろく場。ゴールするのは大変だが、そのぶん景品もスゴいかも？

まだ見ぬ仲間が！

DUNGEON

目標レベル ▶ Lv38

ルーラでの訪問 ✕　リレミトの使用 ○

謎の洞窟

MYSTERIOUS CAVE

エビルマウンテン南方の毒の沼地に隠された、地下深くへとつづく洞窟。複雑な仕掛けを越えた先にある最深部では、かつて世界をおびやかした存在が眠りについているという。



カギつきの扉	マップの回転
さいごのカギ ×1	90°



ここから先へはまだ進めない

この先には謎のすごろく場(→P.328)があるものの、入口の扉が閉ざされているため、すごろくで遊ぶことはできない。まずは、謎の洞窟を奥まで探索してみよう。



⬅さいごのカギを持っていても扉は開かない。すごろくを楽しむのはひとまずお預けだ。

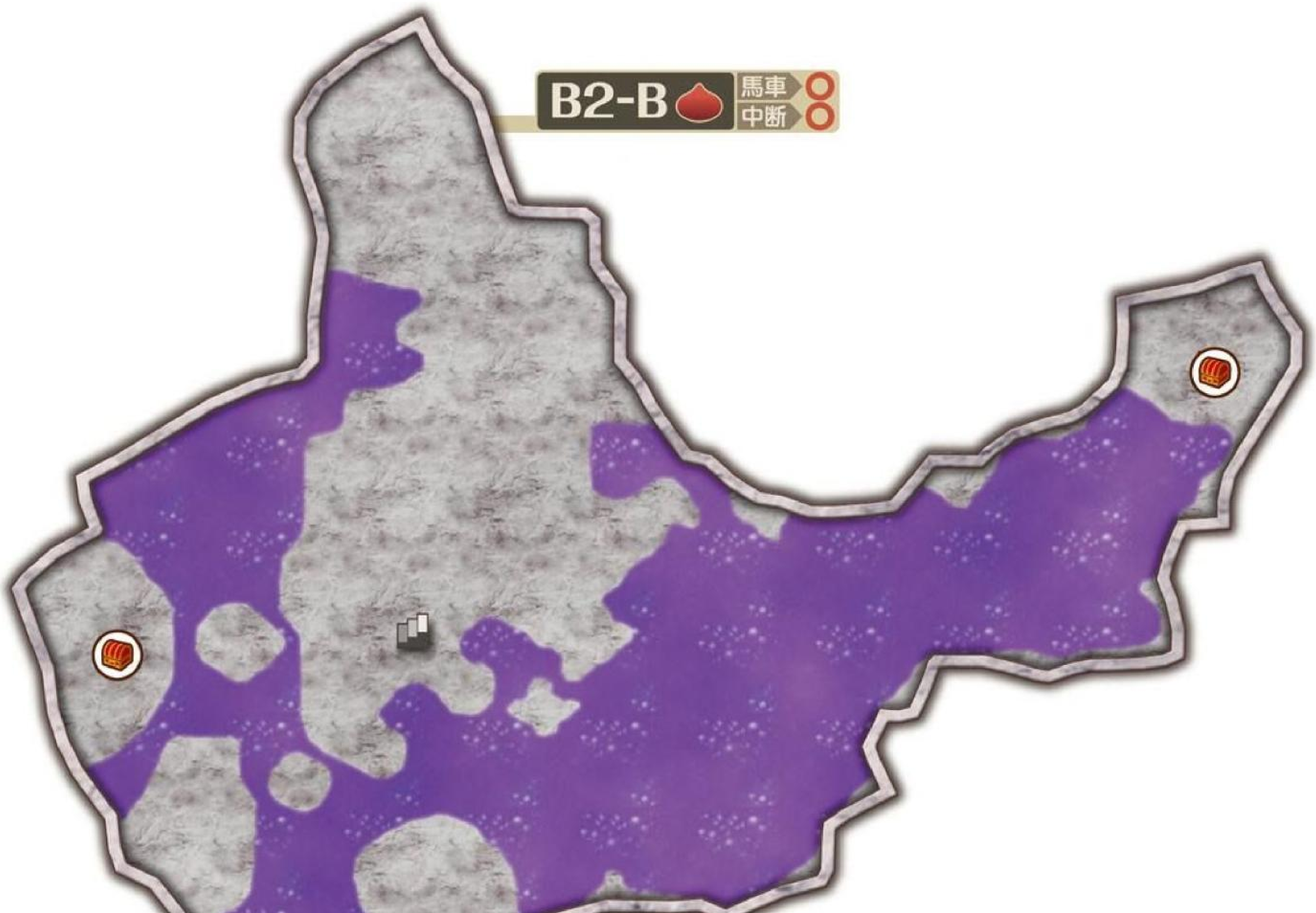
要注意モンスター

メカバーン



非常に高い攻撃力と守備力を誇るうえ、はじめからマホカンタがかかっている。たたかいのドラムを使ってから、ドラゴンキラーで攻撃するといい。





仲間にしたい!! モンスター

ライオネック

仲間になりやすさ ♥



ヒャド系、バギ系、吹雪系の攻撃に強く、かがやくいきを吐かれてもダメージを受けない。レベルが上がるとライデインやギガデインを覚えることが可能。

正しい道を探りながら進んでいこう

謎の洞窟のB2にはわかれ道がいくつもあるが、正しいルート以外に進むと最初の部屋にもどされてしまう。探索のさいは、どのわかれ道でどちらへ行けばもどされないかを確認しながら進んでいこう。幸いにも敵はほとんど出現しないので、道をまちがえてもあせらず、じっくり先を目指せばいい。

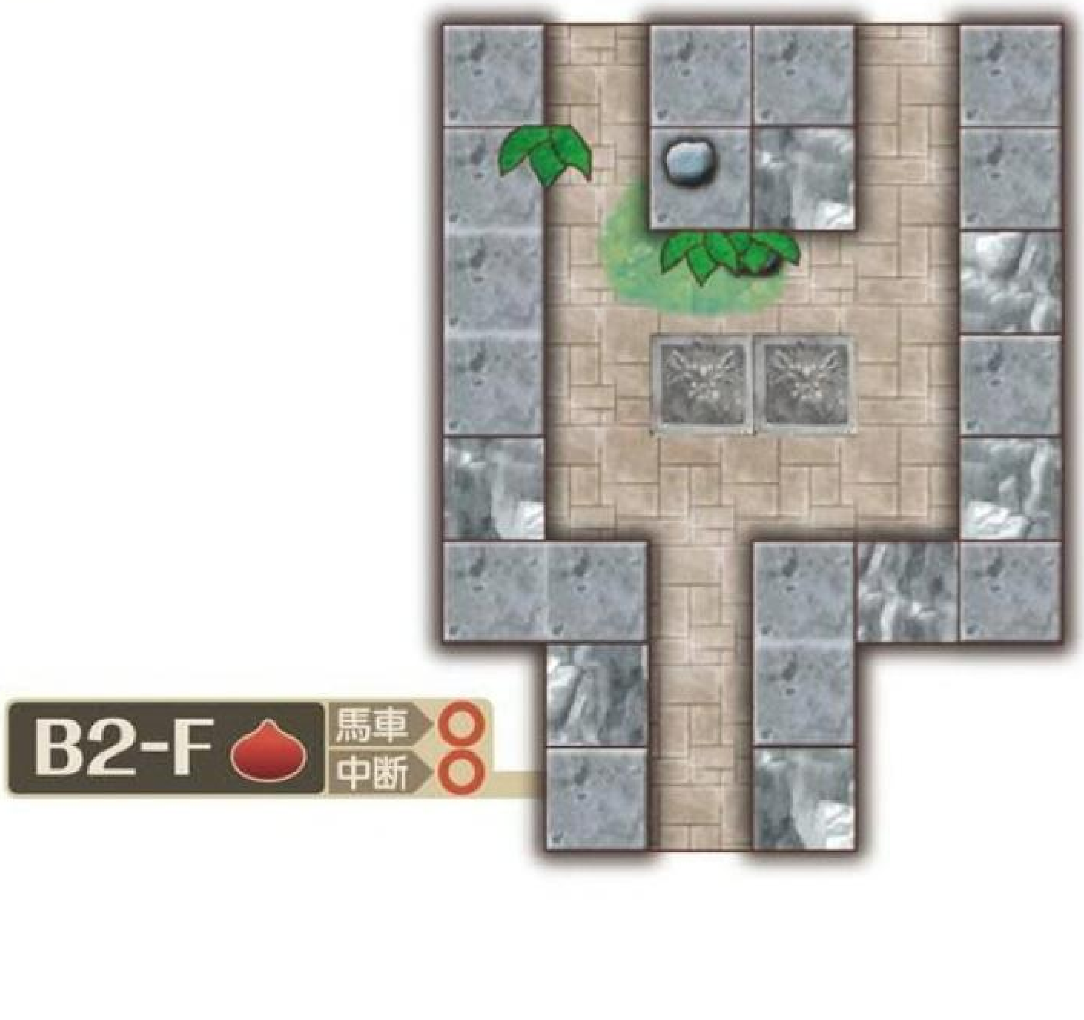


←のぼり階段のある十字型の部屋に出てしまったときは、もう一度最初からやり直しだ。









B2-G 馬車 ○ 中断 ○



B2-H 馬車 ○ 中断 ○



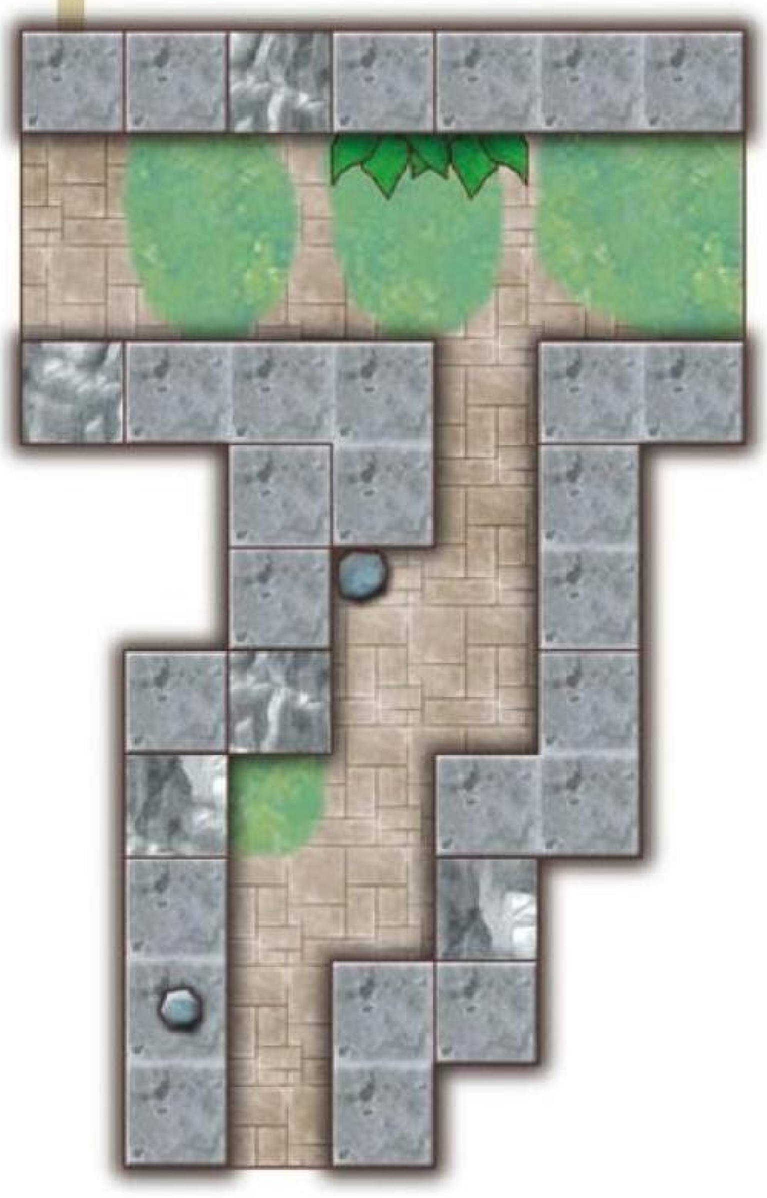
B2-I 馬車 ○ 中断 ○

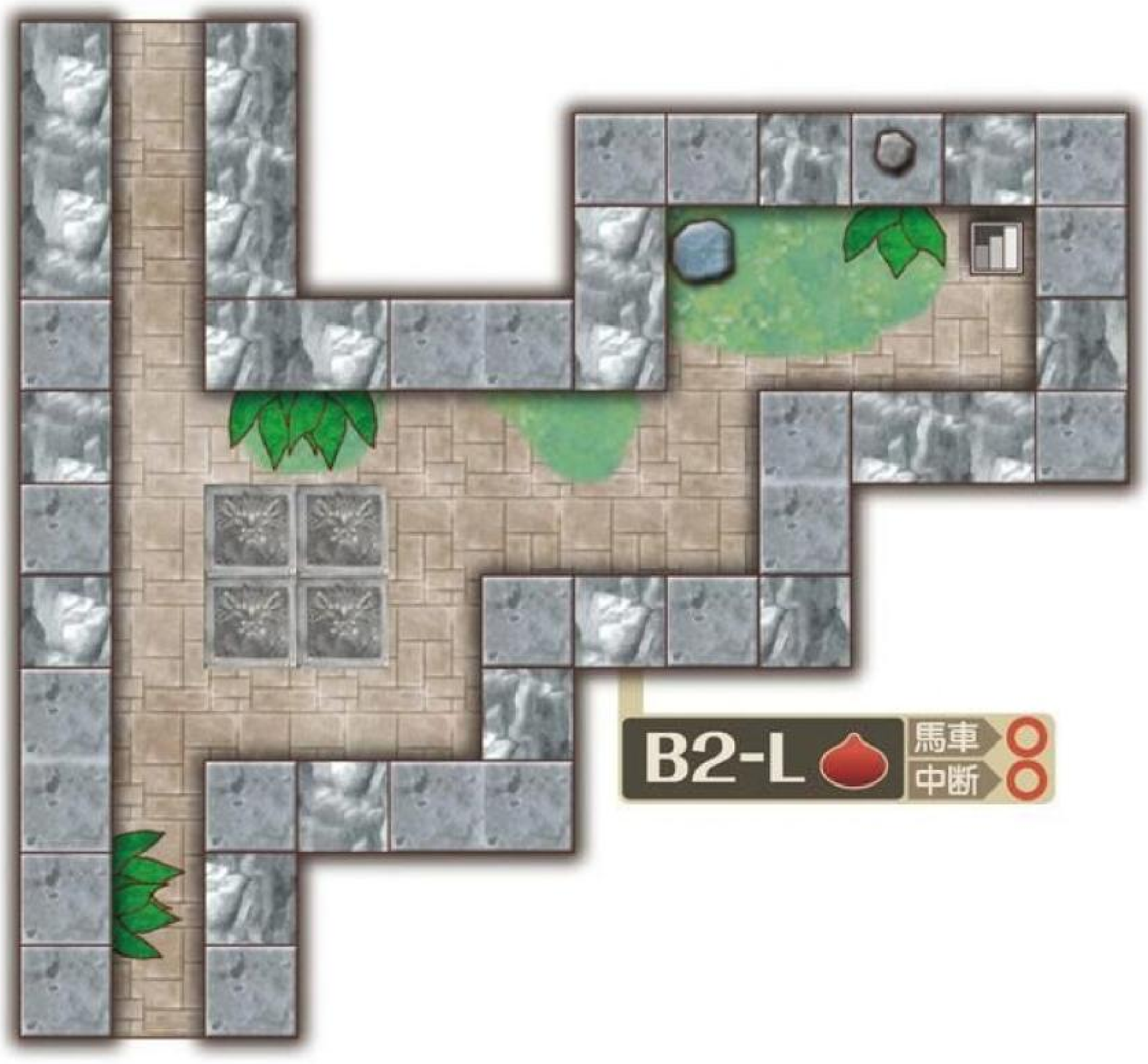




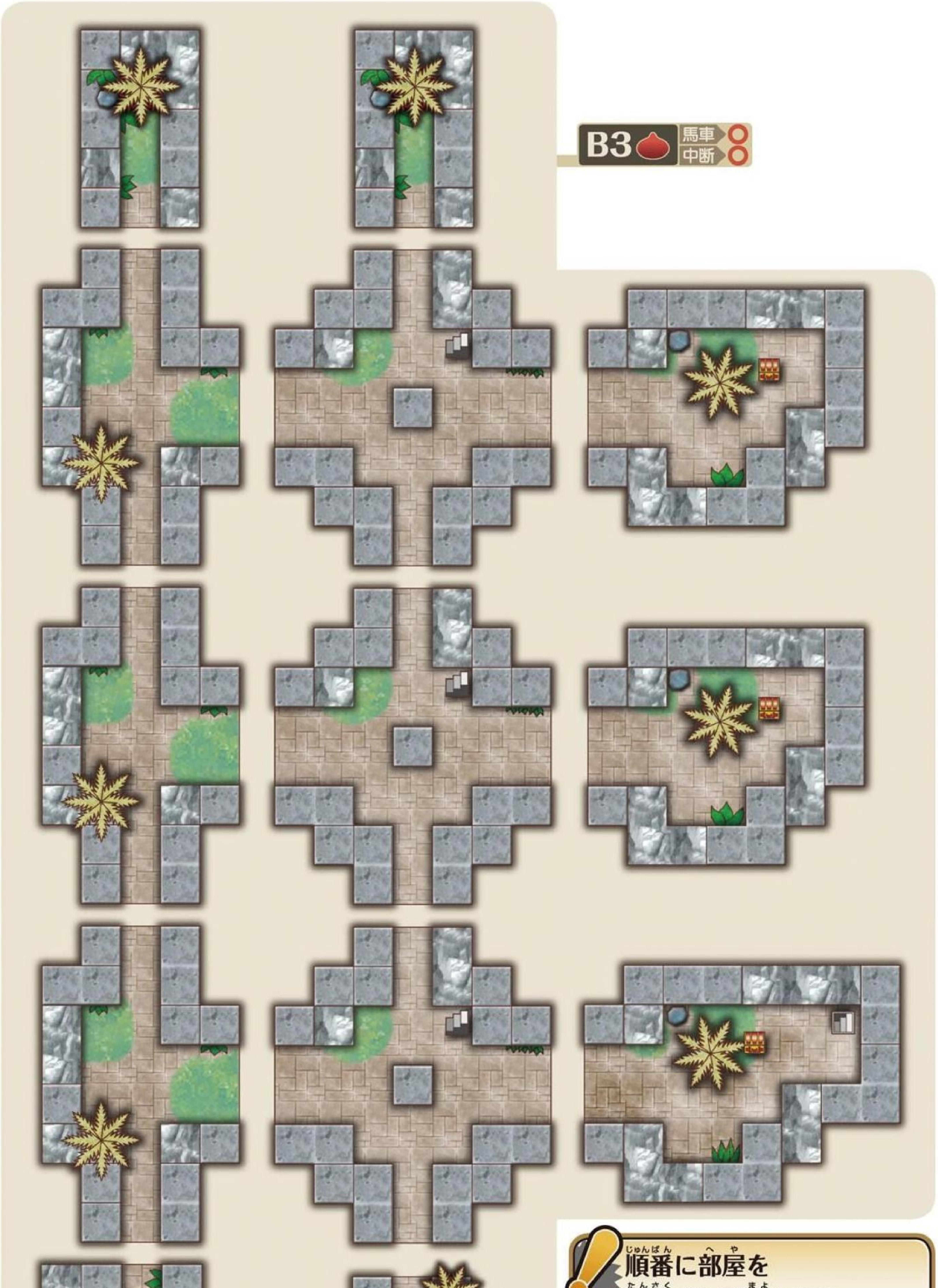
B2-J 馬車 ○ 中断 ○

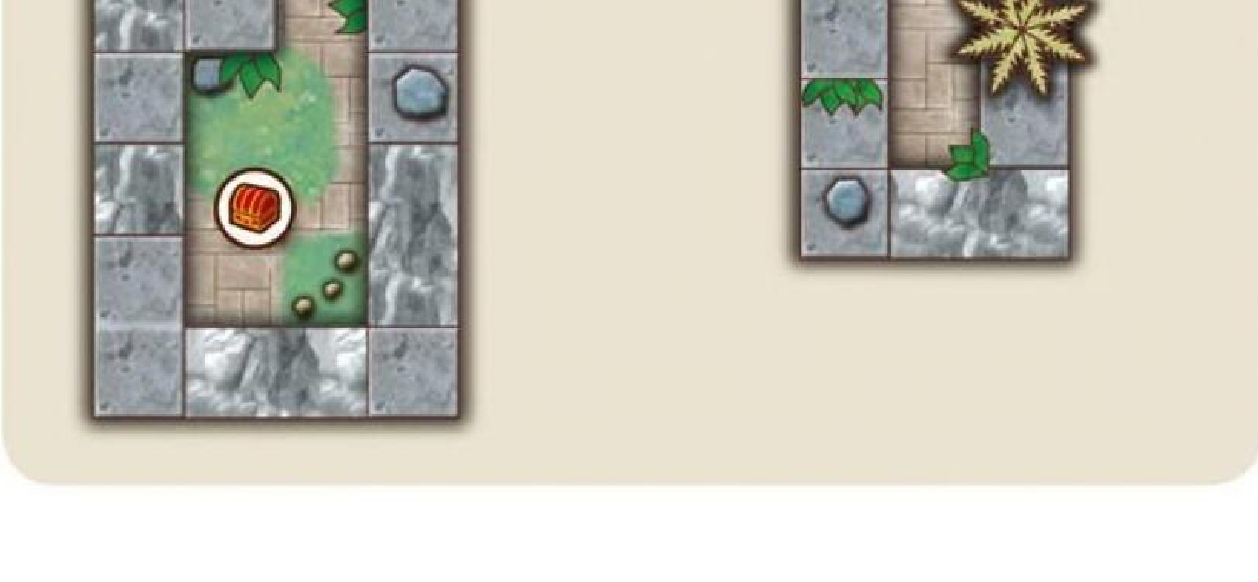
B2-K 馬車 ○ 中断 ○





B2-L 馬車 ○ 中断 ○





順番に部屋を探索すれば迷わない

B3は似たような部屋が並んでいて、迷いそうになる。しかし、何度も同じ方向に進むなどしてひと部屋ずつ順番に探索していけば、この階がどのような構造になっているかわかってくるはずだ。

仲間にしたい!! モンスター

ヘルバトラー

仲間になりやすさ ♥



レベルアップに必要な経験値は膨大だが、ザオリク、しゃくねつほのおなどの強力な呪文や特技を多く覚える。イオ系の攻撃を完全に防げる点も魅力的。





要注意モンスター

マヌハーン



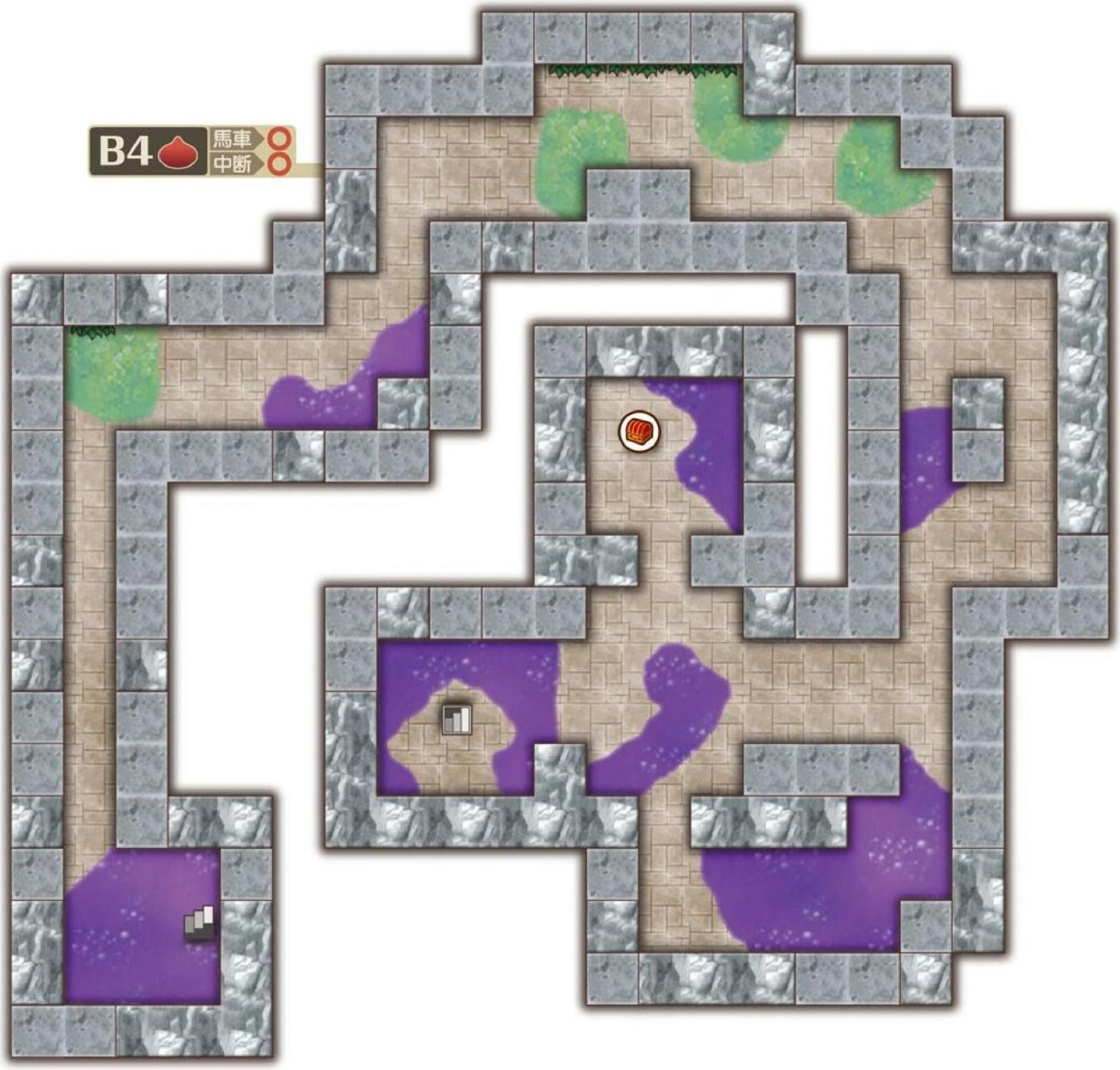
たたかいのドラムを使って魔物全員の攻撃の威力を上げる。セルゲイナスなど、攻撃力の高いモンスターと同時に現れたときは、真っ先に倒しておきたい。

残さずゲット! アイテムチェックシート

ITEM CHECK SHEET

B1	ふっかつのたま
B1	ひかりのたて
B1	ちいさなメダル
B1	(ミミック／※1)
B2-B	たたかいのドラム
B2-B	じごくのサーベル
B2-D	みなごろしのけん
B2-M	エルフののみぐすり
B2-M	(ミミック／※1)
B3	メタルキングよろい
B4	はかいのてっきゅう
瞑想の間	やみのトロフィー(名産品)

※1……アイテムではないが、とうぞくのはなで数えられる



出現するモンスター


43 メタルスライム P.493
HP•5 EXP•1350 G•75
特徴•攻撃が効きにくい、すぐに逃げる


65 はぐれメタル P.498
HP•6 EXP•10050 G•10
特徴•攻撃が効きにくい、すぐに逃げる


78 ミミック P.501
HP•400 EXP•210 G•110
特徴•メラミやザラキを唱える


143 メガザルロック P.518
HP•220 EXP•340 G•70
特徴•メガザルを唱える


144 メタルキング P.518
HP•7 EXP•30010 G•15
特徴•攻撃が効きにくい、すぐに逃げる


156 シュプリンガー P.521
HP•175 EXP•490 G•98
特徴•ルカナンやスカラを唱える


162 エビルスピリッツ P.522
HP•155 EXP•551 G•53
特徴•くろいきりを吹き出す


168 ライオネック P.524
HP•250 EXP•580 G•124
特徴•バギクロスを唱える


169 ガメゴンロード P.524
HP•178 EXP•590 G•140
特徴•いなずまを呼び寄せる


170 ギガンテス P.524
HP•350 EXP•570 G•70
特徴•みなごろしを使う

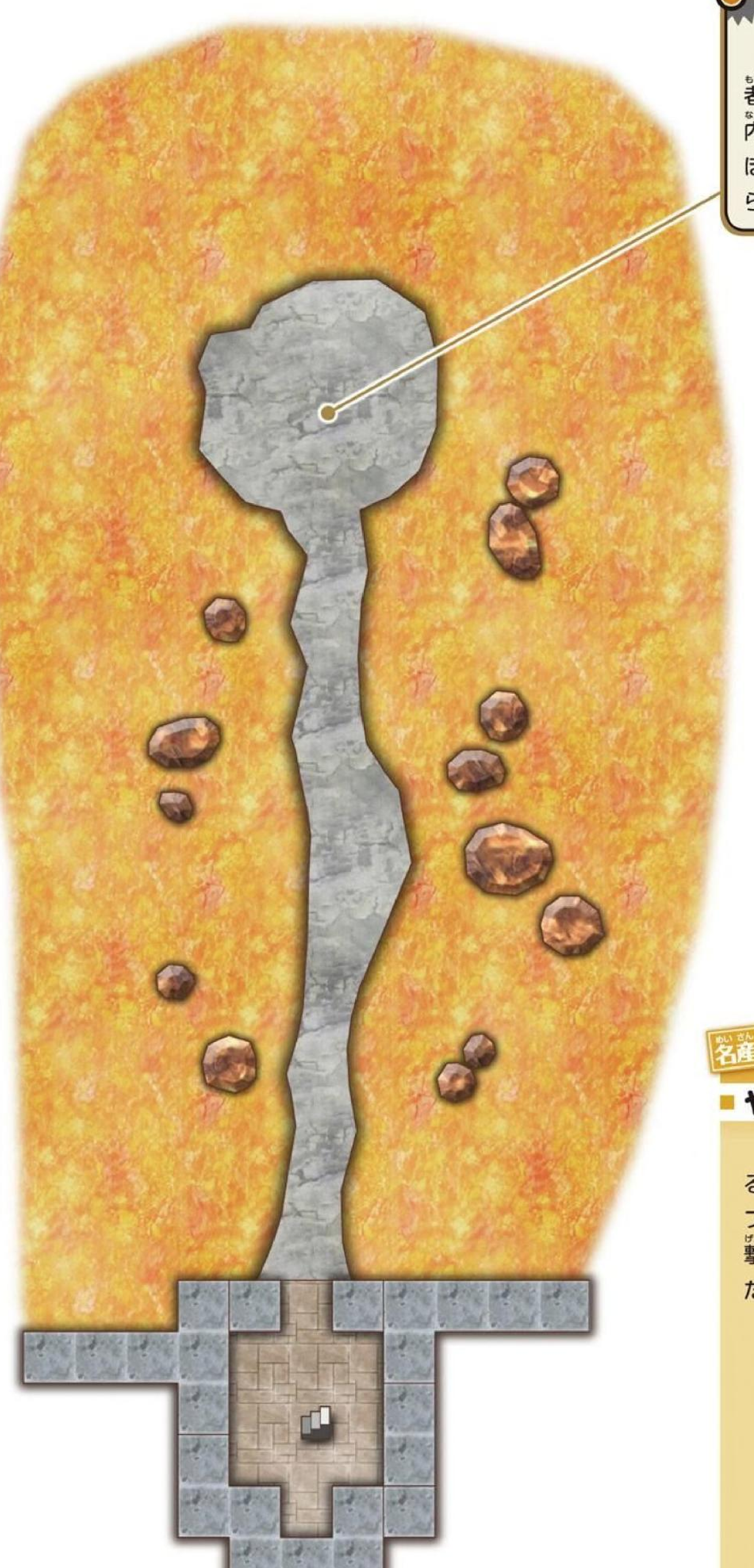

172 スカルドン P.525
HP•300 EXP•670 G•53
特徴•こごえるふぶきを吐く


173 マヌハーン P.525
HP•200 EXP•519 G•80
特徴•たたかいのドラムを使う


177 メカバーン P.526
HP•350 EXP•978 G•160
特徴•最初からマホカンタ状態


178 ヘルバトラー P.526
HP•480 EXP•1165 G•215
特徴•イオナズンを唱える


179 セルゲイナス P.527
HP•440 EXP•1275 G•300
特徴•痛恨の一撃をくり出す



洞窟の最深部で眠る謎の存在

灼熱の溶岩地帯の先には、何者かが静かに眠っている。洞窟内に充満していた、息が詰まるほどの圧迫感は、ここから発せられていたようだが……。

名産品インフォメーション

やみのトロフィー

見た者を不思議な力で魅了する、闇の波動がこめられたトロフィー。強大な難敵をすばやく撃破した者にのみ、その功績をたたえて贈られる。



名称	種別	ページ
[英数字]		
1ターン休み	状態変化	81
AI	システム	59、60
EX(EXP)		→経験値
G		→ゴールド
HP(ヒットポイント)	能力値	78
MP(マジックパワー)	能力値	78
[あ]行		
アークデーモン	仲間モンスター	402
アークデーモン	魔物	522
アームライオン	仲間モンスター	378
アームライオン	魔物	510
アウルベアー	魔物	494
あくましんかん	魔物	521
あくまのツボ	魔物	497
あくまのツメ	道具(武器)	429
浅瀬	地形	52
アストロン	敵の呪文	73
穴	仕掛け	55
あまいいき	補助特技	75
アルカパの町	町・村・城	104、142
アルミラージ	魔物	489
アンクルホーン	仲間モンスター	393
アンクルホーン	魔物	518
暗黒世界のほこら	町・村・城	285
暗黒のすごろく場	寄り道	298、325
あんみんまくら	道具(名産品)	305、472
イエティ	仲間モンスター	354
イエティ	魔物	494
イオ	攻撃呪文	66
イオナズン	攻撃呪文	66
イオラ	攻撃呪文	66
いかずちのつえ	道具(武器)	425
イカダ	仕掛け	56
いしのオノ	道具(武器)	427
いしのキバ	道具(武器)	435
イズライール	魔物	516
いっかくウサギ	魔物	483
いてつくはどう	補助特技	76
井戸	設置物	39
いなずま	攻撃特技	75
いのちだいじに	作戦	60
いのちのいし	道具(どうぐ)	465
いのちのきのみ	道具(どうぐ)	464、478
いのちのリング	道具(装飾品)	461
いのりのゆびわ	道具(どうぐ)	462
いばらのムチ	道具(武器)	62、431
イブール	魔物(ボス級)	541
イブールのほん	道具(どうぐ)	466
いれかえ	コマンド	60
岩山	地形	52
インスペクター	魔物	496
インパス	コマンド	45
インパス	探索呪文	73
ウォーハンマー	道具(武器)	428
うごくせきぞう	魔物(ボス級)	533
海	地形	52
海の神殿	ダンジョン	229、282
海辺の修道院	町・村・城	132
うろこのたて	道具(盾)	450
うろこのよろい	道具(よろい)	438
うわさのノート	道具(名産品)	180、305、473
うわさのほこら	町・村・城	162
うんのよさ	能力値	79
エッチなしたぎ	道具(よろい)	440
エビルアップル	仲間モンスター	351
エビルアップル	魔物	492
エビルスピリッツ	魔物	522
エビルプラント	魔物	497
エビルマウンテン	ダンジョン	288
エビルマスター	仲間モンスター	401
エビルマスター	魔物	521
エリミネーター	仲間モンスター	371
エリミネーター	魔物	511
エルフのおまもり	道具(装飾品)	64、460
エルフののみぐすり	道具(どうぐ)	463

名称	種別	ページ
エルヘブン	町・村・城	230
エンプーサ	仲間モンスター	357
エンプーサ	魔物	496
おうけのあかし	道具(重要アイテム)	469
おうごんのティアラ	道具(かぶと)	64、458
おうじゃのマント	道具(よろい)	449
オーガシールド	道具(盾)	452
おおかなづち	道具(武器)	428
オーガヘッド	魔物	518
おおきづち	道具(武器)	428
おおきづち	魔物	483
おおきなメダル	道具(名産品)	305、474
オーク	魔物	504
オークLv20	魔物(ボス級)	537
オークキング	仲間モンスター	375
オークキング	魔物	509
オークション会場跡	町・村・城	233
おおねずみ	仲間モンスター	403
おおねずみ	魔物	485
お金持ちの屋敷	町・村・城	233
オクトリーチ	魔物	528
押せる石/岩	仕掛け	55
おたけび	補助特技	76
男の子	人物	18
落とし穴	仕掛け	57
おどりこのふく	道具(よろい)	439
おどるほうせき	仲間モンスター	367
おどるほうせき	魔物	504
おなべのふた	道具(盾)	449
おばけキノコ	仲間モンスター	348
おばけキノコ	魔物	493
おばけキャンドル	仲間モンスター	381
おばけキャンドル	魔物	488
おばけねずみ	魔物	488
お店	施設	41
おもいでのロケット	道具(名産品)	305、475
おやぶんゴースト	魔物(ボス級)	533
オラクルベリー	町・村・城	134
オラクルベリーのすごろく場	寄り道	321
オラクルやののれん	道具(名産品)	305、473
オリジナル名産品	寄り道	306
オリハルコンのキバ	道具(武器)	435
おれにまかせろ	作戦	60
女の子	人物	20
[か]行		
ガーゴイル	魔物	515
かいがらぼうし	道具(かぶと)	455
がいこつへい	魔物	489
会心の一撃	システム	62
回復の泉	仕掛け	56
かえんのいき	攻撃特技	74
鏡	設置物	300
かがやくいき	攻撃特技	75
かしこさ	能力値	79
かしこさのたね	道具(どうぐ)	463、478
カジノ	施設	43、308
カジノ船	町・村・城	184
カジノ船のすごろく場	寄り道	322
かしのつえ	道具(武器)	425
ガスダンゴ	魔物	504
ガスミンク	魔物	492
かぜのぼうし	道具(かぶと)	456
ガップリン	仲間モンスター	394
ガップリン	魔物	484
ガネーシャ	魔物	512
カパーラナーガ	魔物	489
かぶと	道具	50
カボチ村	町・村・城	156
ガボット	魔物	509
神の塔	ダンジョン	148
ガメゴン	魔物	495
ガメゴンロード	魔物	524
カメのこうら	道具(よろい)	442
ガルバ	魔物	526
川	地形	52
かわのこしまき	道具(よろい)	438
かわのたて	道具(盾)	449

名称	種別	ページ
かわのドレス	道具(よろい)	439
かわのぼうし	道具(かぶと)	454
かわのよろい	道具(よろい)	437
ガンガンいこうぜ	作戦	60
カンダタ	魔物(ボス級)	536
カンダタこぶん	魔物(ボス級)	538
きあいため	補助特技	77
キアリー	回復呪文	71
キアリク	回復呪文	71
ギガデイン	攻撃呪文	68
ギガンテス	仲間モンスター	407
ギガンテス	魔物	524
きせきのつるぎ	道具(武器)	423
気絶(きぜつ)	状態変化	59、81
北の教会	町・村・城	209
きぬのエプロン	道具(よろい)	437
きぬのローブ	道具(よろい)	438
きねんオルゴール	道具(名産品)	305、473
きのぼうし	道具(かぶと)	454
きぼりのめがみぞう	道具(名産品)	305、472
キメーラLv35	魔物(ボス級)	537
キメラ	仲間モンスター	364
キメラ	魔物	502
キメラのつばさ	道具(どうぐ)	40、462
キャプテンクック	魔物	530
教会	施設	41
教会	場所	52
ギラ	攻撃呪文	65
キラーシェル	魔物	529
キラーパンサー	仲間モンスター	10、341
キラーパンサー	魔物	501
キラーピアス	道具(武器)	434
キラーマシン	仲間モンスター	406
キラーマシン	魔物	523
キングスライム	仲間モンスター	372
キングスライム	魔物	505
銀行		→ゴールド銀行
きんだんのまきもの	道具(名産品)	305、476
ぎんのかみかざり	道具(かぶと)	455
ぎんのティーカップ	道具(どうぐ)	466
ぎんのティーセット	道具(名産品)	305、472
ぎんのトレイ	道具(どうぐ)	466
ぎんのポット	道具(どうぐ)	466
ぎんのむねあて	道具(よろい)	443
くさったしたい	仲間モンスター	350
くさったしたい	魔物	494
くさりかたびら	道具(よろい)	439
くさりがま	道具(武器)	433
くだものナイフ	道具(武器)	429
くちぶえ	探索特技	77
クックルー	仲間モンスター	356
クックルー	魔物	496
くびながイタチ	魔物	484
グランバニア山の洞窟	ダンジョン	196
グランバニア城	町・村・城	204、224
グリーンワーム	魔物	484
グリンガムのムチ	道具(武器)	62、432
グレイトドラゴン	仲間モンスター	405
グレイトドラゴン	魔物	523
グレイトマムー	魔物	516
グレートヘルム	道具(かぶと)	458
グレゴール	魔物	501
グレンデル	魔物	519
グロンテプス	魔物	530
経験値	能力値	79
けがわのフード	道具(かぶと)	455
けがわのマント	道具(よろい)	439
ゲマ(1回目)	魔物(ボス級)	540
ゲマ(2回目)	魔物(ボス級)	541
ケムケムベス	魔物	505
けんじゃのいし	道具(どうぐ)	465
けんじゃのローブ	道具(よろい)	445
ケンタラウス	仲間モンスター	384
ケンタラウス	魔物	513
こうげき	コマンド	61
こうげき力(攻撃力)	能力値	79
こうはくまんじゅう	道具(名産品)	305、473
ゴースト	仲間モンスター	380

名称	種別	ページ
ゴースト	魔物	488
こおりのやいば	道具(武器)	64、422
氷の館	ダンジョン	119
氷の床	仕掛け	56
ゴールデンゴーレム	魔物	520
ゴールド	システム	46
ゴールドオーブ	道具(重要アイテム)	468
ゴールドカード	道具(どうぐ)	467
ゴールド銀行	施設	43
ゴーレム	仲間モンスター	383
ゴーレム	魔物	513
こごえるふぶき	攻撃特技	74
古代の遺跡	ダンジョン	124
コマンド	システム	44、60、61
ゴルバ	魔物	526
コロヒーロー	仲間モンスター	395
コロヒーロー	魔物	531
コロファイター	仲間モンスター	396
コロファイター	魔物	531
コロプリースト	仲間モンスター	397
コロプリースト	魔物	531
コロマージ	仲間モンスター	398
コロマージ	魔物	531
コワモテかかし	道具(名産品)	305、472
ゴンズ	魔物(ボス級)	539
こんぼう	道具(武器)	419
混乱(こんらん)	状態変化	30、81

[さ]行

名称	種別	ページ
さいごのカギ	道具(重要アイテム)	259、471
最果てのほこら	町・村・城	233
ザイル	仲間モンスター	399
ザイル	魔物(ボス級)	534
サウルスロード	魔物	516
ザオラル	回復呪文	72
ザオリク	回復呪文	72
酒場	施設	42
ザキ	攻撃呪文	68
さくせん	コマンド	47、60
さくせんがえ	コマンド	47
サクラのひとえだ	道具(名産品)	305、472
さそうおどり	補助特技	76
サターンヘルム	仲間モンスター	391
サターンヘルム	魔物	516
サタンヘルム	道具(かぶと)	457
砂漠	地形	52
さばくのバラ	道具(名産品)	305、474
砂漠のほこら	町・村・城	184
サボテンボール	魔物	487
さまようよろい	仲間モンスター	359
さまようよろい	道具(よろい)	448
さまようよろい	魔物	497
ザラキ	攻撃呪文	68
サラボナの町	町・村・城	166、257
さんぞくウルフ	魔物	495
サンタローズのいし	道具(どうぐ)	467
サンタローズの洞窟	ダンジョン	100、137
サンタローズの村	町・村・城	98、136
サンチョ	人物	26
しあわせのぼうし	道具(かぶと)	457
シードッグ	魔物	528
シールドヒッポ	魔物	510
ジェリーマン	魔物	509
仕掛け	システム	55
時間	システム	40、53
茂み	地形	52
じごくのサーベル	道具(武器)	424
沈む床	仕掛け	56
施設	システム	41
時代	システム	35
しに	状態変化	81
しにがみへい	魔物	506
死の火山	ダンジョン	168
しのびあし	探索特技	77
しびれくらげ	仲間モンスター	369
しびれくらげ	魔物	527
地面の光	設置物	39
シャイニーネイル	道具(武器)	434
しゃくねつほのお	攻撃特技	74
じゃしんのへいたい	魔物	515
シャドーサタン	魔物	512
シャナク	回復呪文	71
ジャハンナ	町・村・城	286
ジャミ	魔物(ボス級)	538
しゅうどういん		→海辺の修道院
重要アイテム	道具	50
しゅくふくのつえ	道具(武器)	424
主人公	人物	8
しゅび力(守備力)	能力値	79
守備力変化	状態変化	81
シュプリンガー	仲間モンスター	404
シュプリンガー	魔物	521
じゅもん	コマンド	44、61
呪文	システム	63
じゅもんつかうな	作戦	60
状態変化	システム	80
しらべる	コマンド	45
シルクのヴェール	道具(かぶと)	457
シルクのビスチェ	道具(よろい)	446
シルクハット	道具(かぶと)	456
シルクワンピース	道具(よろい)	441
シルバーデビル	魔物	517
シルバーメイル	道具(よろい)	443
試練の洞窟	ダンジョン	206
城	場所	38、52
しんかいりゅう	魔物	529
しんぴのよろい	道具(よろい)	447
スイッチ	仕掛け	55
スカラ	補助呪文	70
スカルサーペント	魔物	485
スカルドン	魔物	525
スカンカー	魔物	487
スクルト	補助呪文	70
すごろくけん	道具(どうぐ)	464
すごろく場	施設	43、318
すごろくの穴	寄り道	258、323
ステテコパンツ	道具(よろい)	438
すてる	コマンド	45
ストーンマン	魔物	507
ストレンジャー号	町・村・城	96
ストロスのつえ	道具(武器)	426
スネークソード	道具(武器)	420
すばやさ	能力値	78
すばやさのたね	道具(どうぐ)	463、478
スピニー	魔物	486
すべる床	仕掛け	56
スモールグール	魔物	500
スライム	仲間モンスター	342
スライム	魔物	482
スライムタッチ	寄り道	333
スライムナイト	仲間モンスター	353
スライムナイト	魔物	491
スライムのふく	道具(よろい)	440
スライムベホマズン	仲間モンスター	389
スライムベホマズン	魔物	514
スライムレース	寄り道	312
すれちがい通信	寄り道	306
スロット	寄り道	310
せいすい	道具(どうぐ)	461
せいどうのたて	道具(盾)	450
せいどうのよろい	道具(よろい)	440
せいなるげんせき	道具(どうぐ)	467
せいなるほうせき	道具(名産品)	305、475
せいなるみずさし	道具(重要アイテム)	336、471
せかいじゅのしずく	道具(どうぐ)	462
せかいじゅのなえぎ	道具(名産品)	305、336、476
せかいじゅのは	道具(どうぐ)	336、462
世界地図	システム	53
雪原	地形	52
せみもぐら	魔物	483
セルゲイナス	魔物	527
セレブリティパス	道具(どうぐ)	467
せんしのパジャマ	道具(よろい)	444
戦闘	システム	58
せんとう速度	コマンド	47
全滅	システム	59
そうがえ	コマンド	60
草原	地形	52
操作方法	システム	36
装飾品	道具	50
そうび	コマンド	45、47
そらとぶくつ	道具(重要アイテム)	469
ソルジャーブル	仲間モンスター	390
ソルジャーブル	魔物	515
ゾンビキラー	道具(武器)	422
ゾンビ系	魔物	480
ゾンビナイト	魔物	514
ゾンビメイル	道具(よろい)	443

[た]行

名称	種別	ページ
ダークアイ	魔物	491
ダークシールド	道具(盾)	451
ダークシャーマン	魔物	523
ダークマンモス	魔物	502
ダークローブ	道具(よろい)	445
たいあたり	攻撃特技	75
大神殿	ダンジョン	276
耐性	システム	64
大洞窟	場所	52
たいまつ	道具(重要アイテム)	468
ダイヤモンドネイル	道具(武器)	434
たいようのかんむり	道具(かぶと)	459
宝箱	設置物	39
宝箱に化けたモンスター	仕掛け	55
滝の洞窟	ダンジョン	174
たけのヤリ	道具(武器)	432
たたかいのドラム	道具(どうぐ)	466
たたかう	コマンド	60
ただのぬのきれ	道具(よろい)	436
ダックカイト	魔物	508
盾	道具	50
旅の扉	仕掛け	40
たびびとのふく	道具(よろい)	437
たまてがい	魔物	527
タル	設置物	39
ダンジョン	システム	54
タンス	設置物	39
ダンスニードル	仲間モンスター	352
ダンスニードル	魔物	490
ちいさなメダル	寄り道	46、334、336
チェーンクロス	道具(武器)	62、431
地下遺跡の洞窟	ダンジョン	241
ちから	能力値	78
ちからため	補助特技	77
力ため	状態変化	81
チカラつきている	状態変化	81
ちからのたて	道具(盾)	452
ちからのたね	道具(どうぐ)	463、478
地球儀	設置物	39
チゾットのコンパス	道具(名産品)	305、474
チゾットの山道	ダンジョン	191
チゾットの村	町・村・城	194
ちゅうだん	コマンド	47
中断の書	システム	33
直接攻撃	行動	62
ちりょくのかぶと	道具(かぶと)	457
痛恨の一撃	システム	62
つかう	コマンド	45
つちわらし	魔物	485
ツボ	設置物	39
ツボック	魔物	505
ツボに化けたモンスター	仕掛け	55
つめたいいき	攻撃特技	74
つよさ	コマンド	46
デーモンスピア	道具(武器)	433
ておりのケープ	道具(よろい)	437
デススパーク	魔物	499
デスパロット	魔物	499
てつかぶと	道具(かぶと)	456
てっかめん	道具(かぶと)	456
デッドエンペラー	魔物	506
てつのたて	道具(盾)	450
てつのつえ	道具(武器)	425
てつのツメ	道具(武器)	429

名称	種別	ページ
てつのむねあて	道具(よろい)	440
てつのよろい	道具(よろい)	441
デビルアーマー	道具(よろい)	446
デビルダンサー	魔物	510
デボラ	人物	16
デモンズタワー	ダンジョン	210
テルパドール	町・村・城	186、225
天空城	町・村・城	246、258
てんくうのかぶと	道具(かぶと)	458
てんくうのたて	道具(盾)	453
てんくうのつるぎ	道具(武器)	424
てんくうのベル	道具(重要アイテム)	283、470
てんくうのよろい	道具(よろい)	448
天空への塔	ダンジョン	235
展示室	寄り道	303
てんしのすず	道具(どうぐ)	466
てんしのレオタード	道具(よろい)	64、447
デンタザウルス	魔物	511
てんのしへんしゅう	道具(名産品)	305、475
てんばつのつえ	道具(武器)	425
塔	場所	52
どうぐ	コマンド	45、61
どうぐ	道具	50
道具	システム	50
どうぐせいり	コマンド	47
洞窟	場所	52
道具屋	施設	41
とうぞくのはな	探索特技	77
どうのつるぎ	道具(武器)	419
とがったホネ	道具(武器)	435
ときのすな	道具(どうぐ)	465
毒(どく)	状態変化	81
どぐうせんし	魔物	491
どくがのナイフ	道具(武器)	430
とくぎ	コマンド	61
特技	システム	63
どくけしそう	道具(どうぐ)	461
どくこうげき	攻撃特技	75
特殊効果	システム	88
どくのいき	補助特技	76
毒の沼地	地形	52
毒の沼地	仕掛け	56
どくばり	道具(武器)	433
とげぼうず	魔物	482
とつげきへい	魔物	500
飛び出す槍	仕掛け	57
扉	設置物	39
トヘロス	探索呪文	73
ともしびこぞう	魔物	493
ドラキー	仲間モンスター	346
ドラキー	魔物	483
ドラキーマ	魔物	488
ドラゴラム	攻撃呪文	69
ドラゴラム	状態変化	81
ドラゴンオーブ	道具(重要アイテム)	470
ドラゴンキッズ	仲間モンスター	355
ドラゴンキッズ	魔物	495
ドラゴンキラー	道具(武器)	422
ドラゴン系	魔物	480
ドラゴンシールド	道具(盾)	451
ドラゴンゾンビ	魔物	517
ドラゴンの像	仕掛け	57
ドラゴンのつえ	道具(武器)	427
ドラゴンマッド	仲間モンスター	373
ドラゴンマッド	魔物	506
ドラゴンメイル	道具(よろい)	444
トラマナ	探索呪文	73
ドレイのふく	道具(よろい)	436
トロッコ	仕掛け	57
ドロヌーバ	仲間モンスター	362
ドロヌーバ	魔物	498
ドワーフの洞窟	ダンジョン	116、258
とんがりぼうし	道具(かぶと)	454
トンネラー	魔物	490

[な]行

名称	種別	ページ
ナイトウイプス	魔物	487
仲間モンスター	システム	82、416
謎のすごろく場	寄り道	328
謎の洞窟	ダンジョン	548
名前	システム	300
なめまわし	補助特技	76
ならびかえ	コマンド	47
並び順	システム	49
においぶくろ	道具(どうぐ)	463
逃げる	行動	59
にげる	コマンド	60
ニセたいこう	魔物(ボス級)	535
ニフラム	補助呪文	69
ぬののふく	道具(よろい)	436
ネーレウス	仲間モンスター	379
ネーレウス	魔物	530
ネクロマンサー	魔物	514
ネッドのペナント	道具(名産品)	305、474
ネッドの宿屋	町・村・城	190
眠り(ねむり)	状態変化	81
ねむりこうげき	攻撃特技	75
のこぎりがたな	道具(武器)	420
乗り物	システム	53
呪い	システム	51
呪い(のろい)	状態変化	80
のろいのうなりぎ	道具(名産品)	305、476
のろいのマスク	魔物	509

[は]行

名称	種別	ページ
パーティ	システム	48
バイキルト	補助呪文	70
バイキルト	状態変化	81
パオーム	魔物	507
パオームのインク	道具(名産品)	305、475
はかいのてっきゅう	道具(武器)	62、432
はがねのキバ	道具(武器)	435
はがねのつるぎ	道具(武器)	420
はがねのムチ	道具(武器)	62、432
はがねのよろい	道具(よろい)	441
バギ	攻撃呪文	67
バギクロス	攻撃呪文	67
バギマ	攻撃呪文	67
ばくだんいし	道具(どうぐ)	464
ばくだんいわ	仲間モンスター	365
ばくだんいわ	魔物	503
ばくだんベビー	仲間モンスター	347
ばくだんベビー	魔物	492
はぐれメタル	仲間モンスター	370
はぐれメタル	魔物	498、544
はげしいほのお	攻撃特技	74
バザックス	魔物	520
橋	地形	52
馬車	システム	48、49
馬車	乗り物	53
はじゃのつるぎ	道具(武器)	421
バズズ	魔物	523
バッチリがんばれ	作戦	60
バトルアックス	道具(武器)	427
はなす	コマンド	44
パネル	寄り道	319
パパス	人物	22、49
パパスのつるぎ	道具(武器)	420
パパスのてがみ	道具(重要アイテム)	468
バブルスライム	魔物	484
パペットマン	仲間モンスター	363
パペットマン	魔物	499
はめつのたて	道具(盾)	453
はやぶさのけん	道具(武器)	421
バリア	仕掛け	56
張り紙	設置物	39
バルーン	魔物	511
はるかぜのフルート	道具(重要アイテム)	468
バルバロッサ	魔物	519
パルプンテ	謎の呪文	72
ビアンカ	人物	12
ビアンカのリボン	道具(装飾品)	459
ひかりのたて	道具(盾)	453
ひかりのドレス	道具(よろい)	444
ひかるオーブ	道具(重要アイテム)	470
引き出し		→タンス
ひくいどり	魔物	513
ビスタの港	町・村・城	97
ピッキー	魔物	493
ビックアイ	仲間モンスター	358
ビックアイ	魔物	496
ビッグスロース	魔物	499
ビッグボウガン	道具(武器)	434
ひとうのはな	道具(名産品)	217、305、474
ひとくいばこ	魔物	494
ひのいき	攻撃特技	74
ひのきのぼう	道具(武器)	419
ビヒーモス	魔物	515
ピピン	人物	28
ヒャダルコ	攻撃呪文	66
ヒャド	攻撃呪文	66
昼	システム	40、53
ファイトいっぱつ	道具(どうぐ)	465
フィールド	システム	52
封印の洞窟	ダンジョン	264
封印のほこら	町・村・城	179
ふうじんのたて	道具(盾)	451
ブーメラン	道具(武器)	62、430
ブオーン	魔物(ボス級)	539
武器	道具	50
ぶきみなひかり	補助特技	76
ぶきみなひかり	状態変化	81
武器屋	施設	41
福引き	寄り道	335
ふくびきけん	道具(どうぐ)	464
福引き所	施設	43
プクプク	魔物	527
ふくろ	システム	51
ふくろせいり	コマンド	47
ふしぎなおどり1	補助特技	77
ふしぎなおどり2	補助特技	77
ふしぎなおどり3	補助特技	77
ふしぎなきのみ	道具(どうぐ)	464、478
ふしぎなちず	道具(重要アイテム)	468
ふしぎなボレロ	道具(よろい)	442
プチイール	魔物	528
プチヒーロー	仲間モンスター	385
プチヒーロー	魔物	532
プチファイター	仲間モンスター	386
プチファイター	魔物	532
プチプリースト	仲間モンスター	387
プチプリースト	魔物	532
プチマージ	仲間モンスター	388
プチマージ	魔物	532
ふっかつのたま	道具(どうぐ)	465
ふっかつのつえ	道具(武器)	427
フック受け	仕掛け	57
フックつきロープ	道具(重要アイテム)	470
船	乗り物	53
フバーハ	補助呪文	71
フバーハ	状態変化	81
ふぶきのつるぎ	道具(武器)	64、423
ブラウニー	仲間モンスター	344
ブラウニー	魔物	492
ブラックドラゴン	魔物	520
ブラッドメイル	道具(よろい)	444
フラワーパラソル	道具(盾)	450
ブリザードマン	仲間モンスター	382
ブリザードマン	魔物	514
プリズニャン	仲間モンスター	343
プリズニャン	魔物	486
プリンセスローブ	道具(よろい)	447
ブルーイーター	魔物	522
フレアドラゴン	魔物	525
フローミ	探索呪文	73
フローラ	人物	14
ブロンズナイフ	道具(武器)	430
ヘアバンド	道具(かぶと)	455
ベギラゴン	攻撃呪文	66
ベギラマ	攻撃呪文	65
ベビーニュート	魔物	490
ベビーパンサー	仲間モンスター	10、340
へびこうもり	魔物	502
へびておとこ	魔物	519

名称	種別	ページ
ベホイミ	回復呪文	71
ベホマ	回復呪文	71
ベホマスライム	仲間モンスター	366
ベホマスライム	魔物	504
ベホマズン	回復呪文	71
ベホマラー	回復呪文	71
ベラ	人物	23、49
ヘルバトラー	仲間モンスター	409
ヘルバトラー	魔物	526
ベロゴン	魔物	502
ベロゴンロード	魔物	508
ヘンリー	人物	24、49
ホイミ	回復呪文	71
ホイミスライム	仲間モンスター	345
ホイミスライム	魔物	489
ぼうぎょ	コマンド	61
防具屋	施設	41
冒険の書	システム	32
宝物庫	寄り道	320
ポーカー	寄り道	316
ホークブリザード	仲間モンスター	400
ホークブリザード	魔物	519
ホークマン	仲間モンスター	377
ホークマン	魔物	510
ホースデビル	魔物	500
ポートセルミ		→港町ポートセルミ
ほこら	場所	52
ほしふるうでわ	道具(装飾品)	459
ボスガルム	魔物	512
ボトルシップ	道具(名産品)	305、473
ほのおのせんし	仲間モンスター	368
ほのおのせんし	魔物	505
ほのおのたて	道具(盾)	452
ほのおのツメ	道具(武器)	64、429
ほのおのブーメラン	道具(武器)	62、431
ほのおのよろい	道具(よろい)	446
ほのおのリング	道具(装飾品)	460
ボブルの塔	ダンジョン	268
本棚	設置物	39

[ま]行

名称	種別	ページ
マーマン	魔物	528
マーマンダイン	魔物	530
マグマのつえ	道具(武器)	426
マザーオクト	魔物	529
マジックシールド	道具(盾)	451
まじんのかなづち	道具(武器)	428
まじんのよろい	道具(よろい)	448
町	システム	38
町	場所	52
マッドプラント	魔物	486
まどうし	魔物	495
まどうしのローブ	道具(よろい)	443
マドハンド	魔物	512
マドルーパー	魔物	503
まどろみのけん	道具(武器)	421
マヌーサ	補助呪文	70
マヌーサ	状態変化	81
マヌハーン	魔物	525
マヒ	状態変化	81
まひこうげき	攻撃特技	75
マヒャド	攻撃呪文	67
まふうじのつえ	道具(武器)	426
まぶしいひかり	補助特技	76
まほうじじい	魔物	506
魔法陣	仕掛け	57
まほうつかい	仲間モンスター	360
まほうつかい	魔物	486
まほうのカギ	道具(重要アイテム)	232、471
魔法のじゅうたん	乗り物	53
まほうのじゅうたん	道具(重要アイテム)	469
まほうのせいすい	道具(どうぐ)	462
まほうのよろい	道具(よろい)	446
マホカンタ	補助呪文	70
マホカンタ	状態変化	81
マホキテ	補助呪文	70
マホキテ	状態変化	81
マホトーン	補助呪文	70
マホトーン(マホトン)	状態変化	81
マホトラ	補助呪文	70
マムー	魔物	511
まものつかい	魔物	503
まもののエサ	道具(どうぐ)	464
魔物の顔の模様	仕掛け	57
魔物のすみか	ダンジョン	158
まもりのたね	道具(どうぐ)	463、478
迷いの森	ダンジョン	250
まんげつそう	道具(どうぐ)	462
まんたん	コマンド	47
みかがみのたて	道具(盾)	452
みがきぬの	道具(どうぐ)	467
みかわしのふく	道具(よろい)	441
ミス	システム	62
ミステリドール	仲間モンスター	361
ミステリドール	魔物	498
みずのはごろも	道具(よろい)	445
みずのリング	道具(装飾品)	460
店		→お店
みなごろし	攻撃特技	75
みなごろしのけん	道具(武器)	62、423
ミナデイン	攻撃呪文	68
港町ポートセルミ	町・村・城	154
ミニデーモン	仲間モンスター	376
ミニデーモン	魔物	507
みのまもり	能力値	78
見はらしの塔	町・村・城	257
ミミック	魔物	501
ミラーアーマー	道具(よろい)	447
身をかわす	システム	62
ムーンフェイス	魔物	522
ムチおとこ	魔物(ボス級)	535
村	場所	52
名産博物館	町・村・城	185、302
名産品	道具	50、305
メイジキメラ	魔物	508
めいそう	回復特技	77
命名神	人物	300
めいれいさせろ	作戦	60
メインコマンド	システム	44、60
メガザル	回復呪文	72
メガザルロック	仲間モンスター	392
メガザルロック	魔物	518
メカバーン	魔物	526
メガンテ	攻撃呪文	68
メガンテのうでわ	道具(装飾品)	460
メダパニ	補助呪文	70
メダル王	人物	334
メダル王の城	町・村・城	188、334
メダルがたチョコ	道具(名産品)	305、474
メタルキング	魔物	518、544
メタルキングのけん	道具(武器)	424
メタルキングのたて	道具(盾)	64、453
メタルキングヘルム	道具(かぶと)	458
メタルキングよろい	道具(よろい)	448
メタル系	魔物	480、544
メタルスライム	仲間モンスター	349
メタルスライム	魔物	493、544
メタルドラゴン	魔物	520
メタルハンター	魔物	501
メタルライダー	魔物	497
メッサーラ	仲間モンスター	374
メッサーラ	魔物	508
メラ	攻撃呪文	65
メラゾーマ	攻撃呪文	65
メラミ	攻撃呪文	65
メラリザード	魔物	485
猛毒(もうどく)	状態変化	81
もうどくのきり	補助特技	76
モーザ	魔物	498
モーニングスター	道具(武器)	62、431
モシャス	敵の呪文	73
森	地形	52
森深きほこら	町・村・城	133
もろばのつるぎ	道具(武器)	423
モンスター預かり所	施設	42
モンスター格闘場	寄り道	313
モンスターじいさん		→モンスター預かり所
モンスターずかん	道具(どうぐ)	151、467、542
モンスターチェス	道具(名産品)	305、475

[や]行

名称	種別	ページ
やいばのブーメラン	道具(武器)	62、430
やいばのよろい	道具(よろい)	445
やくそう	道具(どうぐ)	461
やけつくいき	補助特技	76
やすらぎのローブ	道具(よろい)	442
宿屋	施設	42
山	地形	52
山奥の村	町・村・城	172
やみのトロフィー	道具(名産品)	305、476
やみのランプ	道具(どうぐ)	465
やめる	コマンド	45
ゆうれいせんちょう	魔物	529
ゆうわくのけん	道具(武器)	421
ゆきのじょおう	魔物(ボス級)	534
溶岩	仕掛け	56
ようがんげんじん	魔物(ボス級)	536
ようせいのけん	道具(武器)	422
妖精の城	町・村・城	256
ようせいのはねペン	道具(名産品)	305、476
ようせいのホルン	道具(重要アイテム)	469
妖精の村	町・村・城	114、255
夜	システム	40、53
よろい	道具	50
よろず屋	施設	41

[ら]行

名称	種別	ページ
ラーのかがみ	道具(重要アイテム)	469
ラーバキング	魔物	487
ライオネック	仲間モンスター	408
ライオネック	魔物	524
らいじんのヤリ	道具(武器)	433
ライデイン	攻撃呪文	68
ラインハット城	町・村・城	122、144、162
ラインハットのカギ	道具(重要アイテム)	471
ラインハットの関所	町・村・城	121、136
ラインハットの洞窟	ダンジョン	146
落書き	設置物	300
ラナルータ	探索呪文	73
ラマダ	魔物(ボス級)	540
ラムポーン	魔物	517
ラリホー	補助呪文	69
ラリホーマ	補助呪文	69
ランスアーミー	魔物	503
リザードマン	魔物	513
リビングデッド	魔物	500
リフト	仕掛け	57
りゅうせんし	魔物	517
りゅうのひだりめ	道具(重要アイテム)	470
りゅうのみぎめ	道具(重要アイテム)	470
りりょくのつえ	道具(武器)	426
リレミト	探索呪文	73
リントブルム	魔物	507
ルイーダの店	施設	42
ルーラ	探索呪文	40、73
ルカナン	補助呪文	69
ルカニ	補助呪文	69
ルラフェン	町・村・城	160、225
ルラフェンのじざけ	道具(名産品)	305、473
ルラフェン南の洞窟	ダンジョン	163
ルラムーンそう	道具(重要アイテム)	181、469
レースのビスチェ	道具(よろい)	442
レッドイーター	魔物	521
レヌール城	ダンジョン	106
レヌールのおうかん	道具(名産品)	305、475
レバー	仕掛け	55
レベル	能力値	78
れんごくちょう	魔物	524

[わ]行

名称	種別	ページ
ワイトキング	魔物	525
わたす	コマンド	45
わらいぐさ	魔物	490
わらいぶくろ	魔物	491

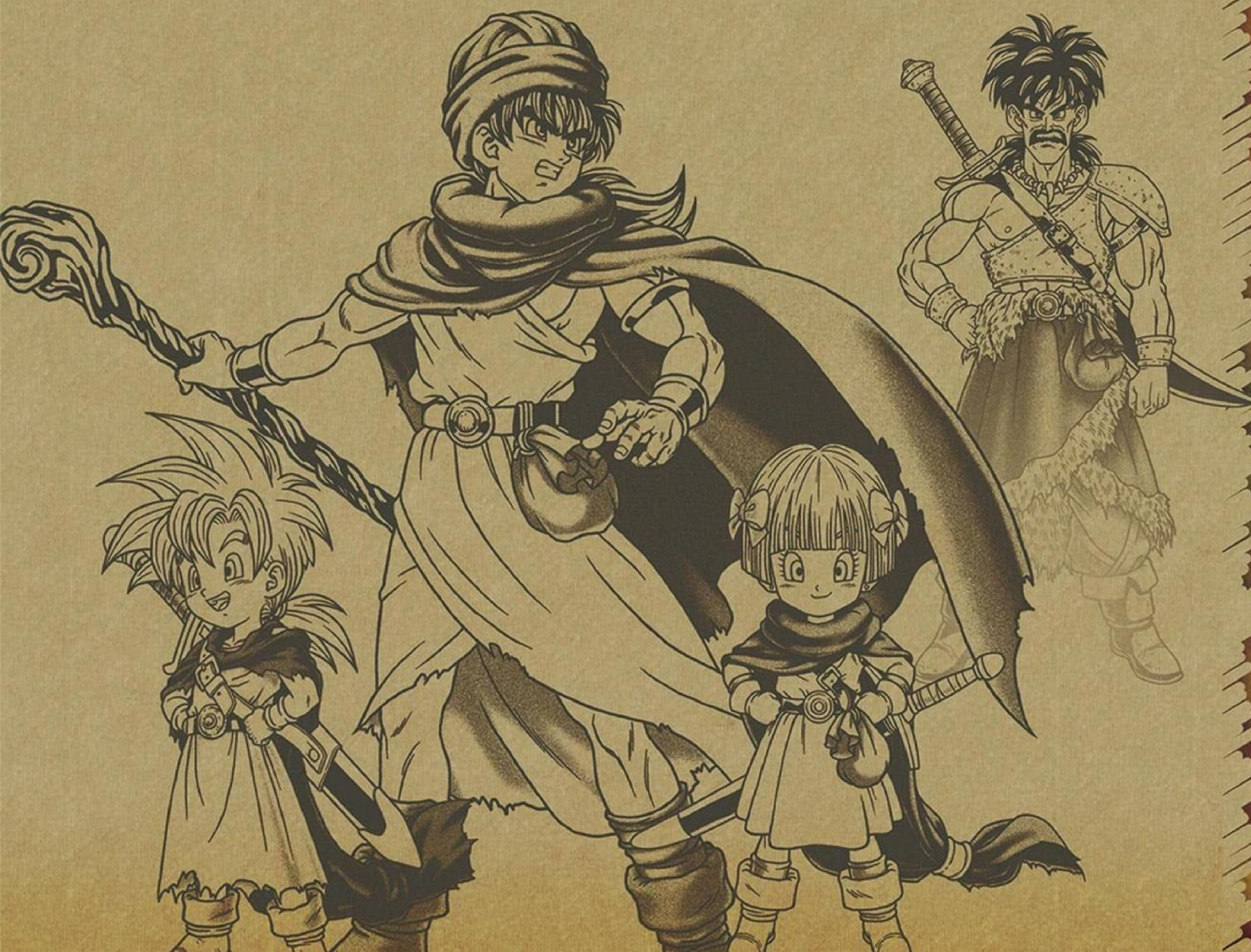
DRAGON QUEST V OFFICIAL GUIDE BOOK

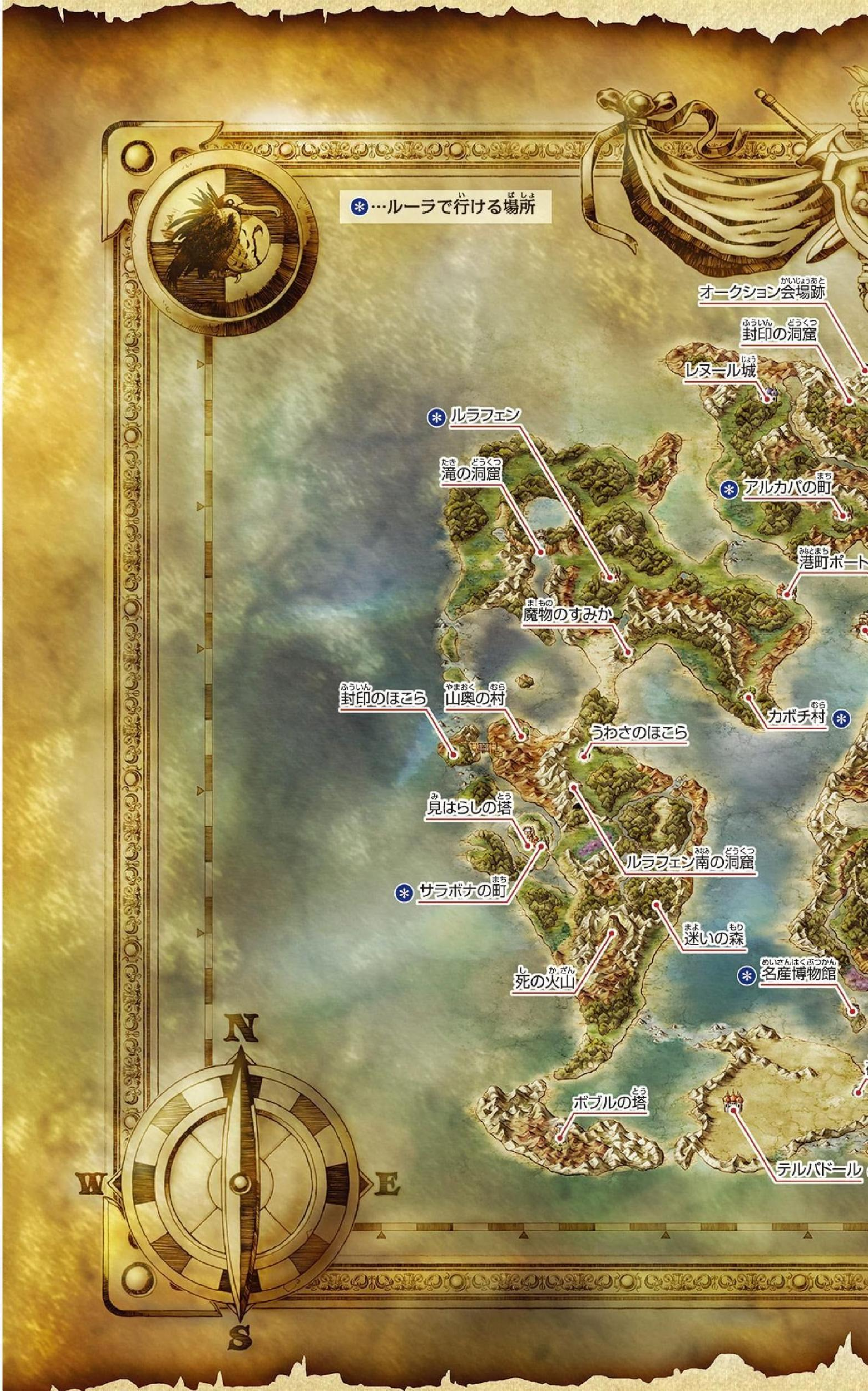
ドラゴンクエストV

World Map

ぼうけんのせかいちず

冒険の世界地図





✻…ルーラで行ける場所
オークション会場跡
封印の洞窟
レヌール城
ルラフェン
滝の洞窟
アルカパの町
港町ポート
魔物のすみか
封印のほこら
山奥の村
カボチ村
うわさのほこら
見はらしの塔
ルラフェン南の洞窟
サラボナの町
迷いの森
名産博物館
死の火山
ボブルの塔
テルパドール
N
W
E
S



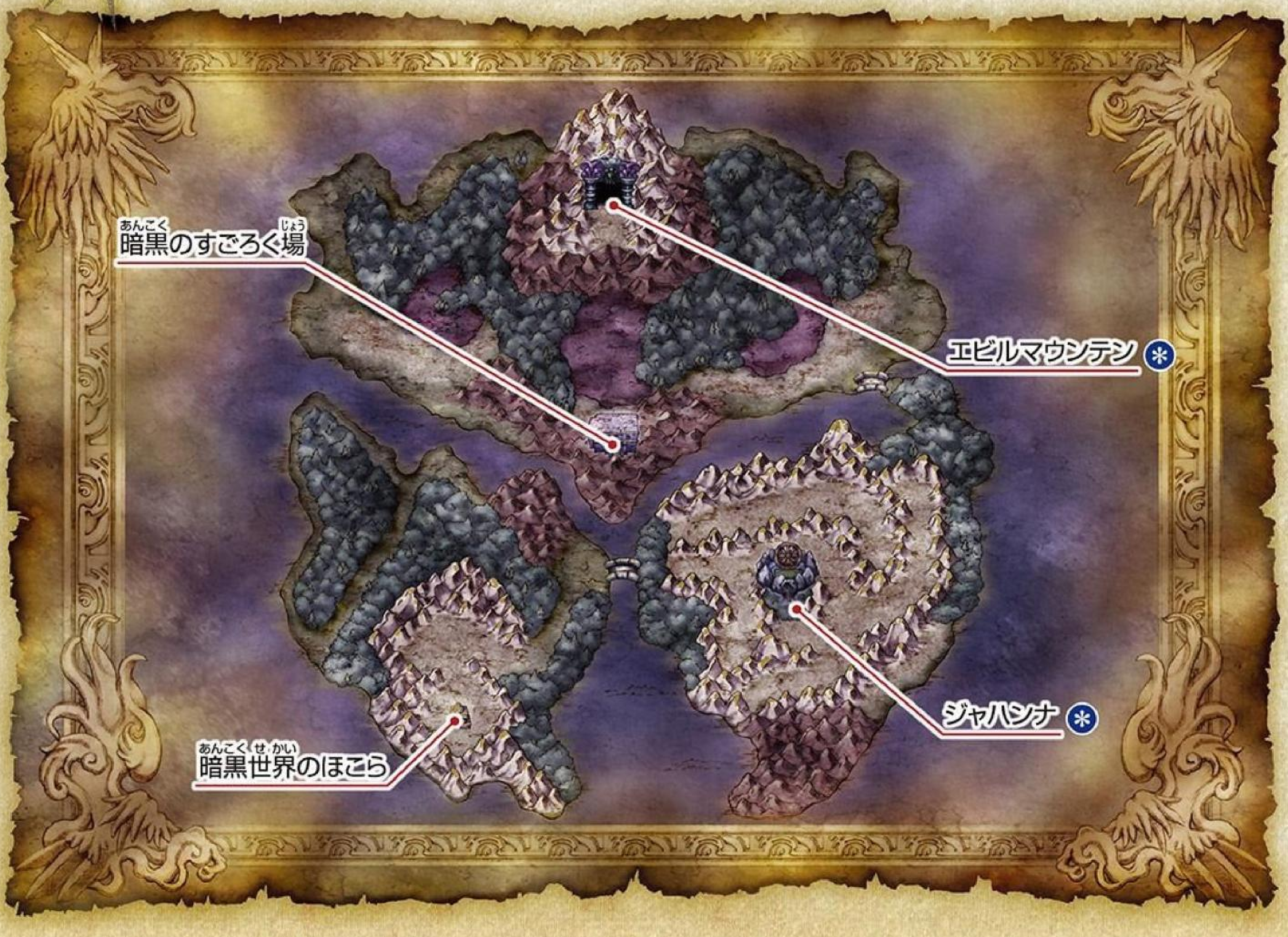
サンタローズの村
サンタローズの洞窟
ラインハット城
ラインハットの洞窟
古代の遺跡
最果てのほこら
ラインハットの関所
エルヘブン
セルミ
ビスタの港
海の神殿
オラクルベリー
カジノ船
海辺の修道院
大神殿
森深きほこら
地下遺跡の洞窟
妖精の城
神の塔
デモンズタワー
北の教会
グランバニア城
試練の洞窟
天空への塔
チゾットの山道
グランバニア山の洞窟
砂漠のほこら
チゾットの村
ネッドの宿屋
お金持ちの屋敷
メダル王の城

妖精の世界



※1……青年時代後半では、すごろくの穴になる

暗黒世界



DRAGON QUEST V OFFICIAL GUIDE BOOK

冒険フローチャート

少年時代

1. ストレンジャー号
2. ビスタの港
3. サンタローズの村
4. サンタローズの洞窟
5. サンタローズの村
6. アルカパの町
7. レヌール城
8. アルカパの町
9. サンタローズの村
10. 妖精の村
11. ドワーフの洞窟
12. 氷の館
13. 妖精の村
14. サンタローズの村
15. ラインハットの関所
16. ラインハット城
17. 古代の遺跡

青年時代前半

1. 海辺の修道院
2. オラクルベリー
3. サンタローズの村
4. サンタローズの洞窟
5. アルカパの町
6. ラインハットの関所
7. ラインハット城
8. ラインハットの洞窟
9. ラインハット城
10. 森深きほこら
11. 海辺の修道院
12. 神の塔
13. ラインハット城
14. ビスタの港
15. 港町ポートセルミ
16. カボチ村
17. 魔物のすみか
18. カボチ村
19. ルラフェン
20. ラインハット城
21. うわさのほこら
22. ルラフェン南の洞窟
23. サラボナの町
24. 死の火山
25. サラボナの町
26. 山奥の村
27. 滝の洞窟
28. サラボナの町
29. 山奥の村
30. サラボナの町
31. 港町ポートセルミ
32. カジノ船
33. 名産博物館



青年時代後半



- 砂漠のほこら
- テルパドール
- メダル王の城
- ネッドの宿屋
- チゾットの山道
- チゾットの村
- グランバニア山の洞窟
- グランバニア城
- 試練の洞窟
- グランバニア城
- 北の教会
- デモンズタワー

- グランバニア城
- ルラフェン
- テルパドール
- 海の神殿
- エルヘブン
- 天空への塔
- 地下遺跡の洞窟
- 天空城
- 迷いの森
- 妖精の村
- 妖精の城
- 天空城
- サラボナの町
- 封印のほこら
- サラボナの町
- 見はらしの塔
- 封印の洞窟

- ボブルの塔
- 天空城
- 大神殿
- グランバニア城
- 海の神殿
- 暗黒世界のほこら
- ジャハンナ
- エビルマウンテン







SE-MOOK

ドラゴンクエストV　天空の花嫁　公式ガイドブック

STAFF

企画・制作
株式会社スクウェア・エニックス

編集・執筆
株式会社スタジオベントスタッフ
山下　章（Director）
ベニー松山（プロローグ／キャラクターファイル）
山中直樹（Sub-Director／キャラクターファイル／呪文・特技データリスト／ひみつの宝箱）
板場利光（Sub-Director／受け継がれる旅路・青年時代前半）
大出綾太（受け継がれる旅路・青年時代後半）
小石朋仁（仲間モンスター大全／ひみつの宝箱／モンスター分布図）
白川大輔（モンスター大百科／モンスター分布図）
大出啓太（寄り道ガイド／モンスター分布図）
木村昌弘（冒険の基礎知識）
中谷　薫（仲間モンスター大全／モンスター分布図）
志賀　修（アイテム大事典／モンスター分布図）
末崎進一（モンスター大百科／モンスター分布図）
澤田真之（受け継がれる旅路・少年時代／さらなる旅）
白崎正悟（Editorial Support）
日下部智子（Editorial Support）
加藤京子（アイテム大事典）

デザイン&DTP
株式会社ウァン
神田奈保子／堂　和昌／奥野良子／金子真呼／井村　旬／渥美沙弥香

ワールドマップイラスト制作
アルテピアッツァ株式会社

マップイラスト制作
アルテピアッツァ株式会社
眞島真太郎／山口留里／中村有希／松崎史仁／加茂野桂子／藤川紘子

アイテムイラスト制作
アルテピアッツァ株式会社
眞島真太郎／松橋啓吾／早川直行／鈴木優一／山田鉄平

ダンジョンマップCG制作
ヴァック・クリエイティヴ有限会社
百瀬俊彦／石井孝治／石川良順

協力・監修
堀井雄二（アーマープロジェクト）
株式会社スクウェア・エニックス　プロデューサー統括部

エグゼクティブ・プロデューサー
千田幸信（株式会社スクウェア・エニックス）

デジタル版　Ver.1.00
2018年6月1日　Ver.1.00発行

発行所　株式会社スクウェア・エニックス

**<ページ抜け・誤植・内容についての
お問い合わせ>**
スクウェア・エニックス
サポートセンター
http://sqex.to/jp_manga_support

**<ビュワーの不具合・再ダウンロード
できない等、販売に関するお問い合わせ>**
本作品を購入された電子書籍書店のサポートセンターにお問い合わせください。